1996年9月1日発行（毎月1回・1日発行） 第2巻第9号／通巻16号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

# 月刊ネオジオフリーク



サムライRPGキャラの謎に迫る
しろー大のの
キャラクター烈伝

夏休み特別企画
全国ネオジオランド&
ネオジオワールド
パーフェクトガイド

キャラクターテキスト
不知火 舞のすべて

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
全キャラ超必・必殺・通常技解説

いよいよ発売間近!!
## 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

ニンジャマスターズ
メタルスラッグ
神凰拳
オーバートップ

声優連載コラム●コング桑田◎生駒治美◎安井邦彦◎桜井智

特別付録
K·O·F'96 [草薙京&レオナ]ポスター

1996 9月号

580yen

芸文社


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
魂(スピリット)の数だけ物語がある。
選択できる主人公は6人。80通り以上のパーティー編成が可能。
敵モンスター・奥義・イベントの数は、いずれも200種類以上！
4,000画面を超える広大なフィールドが、キミを待ち受けるゾ！
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝™
新登場
ピクチャーレーベルで、特製オリジナルステッカー付き！
ネオジオCD専用ソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」
9月27日発売予定/価格8,800円(税別)
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。
イラスト／しろー大野
©SNK・フジテレビ・ASATSU




※画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。

PONY CANYON

SCITRON

# SCITRON LABEL NEW RELEASE

## SCITRON 1500 SERIES



CD
96·8·21
ON SALE

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECITON

CD:PCCB-00223
￥1,500（税込）

THE KING OF Fighters '96 ™

SNK®　新世界楽曲雑技団

今年も燃えるぜ！シリーズ最新作早くもCD化！！オリジナルBGM完全収録はもちろん、全てのキャラクターボイスも余すところなく完全網羅。解説書、楽譜付き。



初回特典：スーパーピクチャーCD

## SCITRON 1500 SERIES

CD
96·8·21
ON SALE



<収録曲>
オリジナルバージョン
ボイス&S.E.コレクション

CD:PCCB-00215
￥1,500（税込）

WAKU WAKU SEVEN わくわく7

SUNSOFT®

遂に出た！サンソフトが贈る、わくわくするような対戦格闘アクション「わくわく7」。バラエティに富んだオリジナルBGMをはじめ、キャラクターの魅力爆発ボイス、S.E.コレクションを完全収録！！解説書、楽譜付き。



初回特典：描き下ろし"わくわく"ステッカー

実際ジャケットとは多少異なります。

CD
96.9.4
ON SALE

## サイトロンレーベルよりファンタスティック・キャラクター・シリーズDEBUT!

美少女キャラクターをメインに起用したキャラクターの強い名作・話題性をCD化するシリーズがサイトロンレーベルよりSTART

SCITRON LABEL FANTASTIC CHARACTER SERIES 第1弾

# プリンセスメーカーゆめみる妖精

Fantastic Character Series

収録曲の完全リニューアル・レコーディングにアレンジ・ヴァージョンを追加収録、「娘」のモノローグで愛しの季節を彩るプレイステーション版メモリアルサウンドトラック

音楽：梶原正裕　　ナレーション：野上ゆかな
原画：赤井孝美　　描き下ろしジャケット／オールカラーブックレット

初回特典：スーパーピクチャーCD

CD:PCCB-00222　¥2,500（税込）

PONY CANYON

お求めはお近くのレコード店で

# CONTENTS

## NEO·GEO FREAK 9月号



★＝プレゼントのあるページを表してます
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ©SNK1996
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

# 夏休み特別企画

# 全国ネオジオランド&ネオジオワールド パーフェクトガイド



時はすでに夏、うだるように暑いなか、みんなネオジオで楽しんでるか〜い。イエーイ!! でもクーラーの効いた部屋の中で遊んでばかりいると体が鈍っちゃうぞ。イェ〜イ(トーンダウン)。

というわけで、今号の特集は全国各地に6店舗あるネオジオランドと、茨城は土浦にあるネオジオワールドを紹介しよう。

マップも掲載しているので、友達と一緒にレッツゴーだ!!

## ランドはここから生まれた

## ネオジオランド江坂1号店




御堂筋線の江坂駅からその姿がハッキリと見える、SNK初のアミューズメント施設が、このネオジオランド江坂1号店。

取材にいった当日は、登場したばかりの『KOF'96』で、熱いバトルが繰り広げられていた。プレイするために並んでいる人よりも、ギャラリーの方が多いという変な混雑ぶりだった。

一見、50人以上はいるだろうと思われたが、これでも他の日に比べたら人が少ない方だというのだから、対戦格闘ゲームのメッカだと自負するだけのことはある。

夏休み中は『KOF'96』によるゲーム大会や、コスプレ大会がおこなわれるとのことなので、腕に自信がある人や興味がある人は参加しよう。



『'96』の筐体に群がる人々。すごい数だ

### お店からのメッセージ

SNKのアンテナショップ第1号店である当店は、ビデオゲームを中心にさまざまなゲーム機を取りそろえております。

対戦格闘ゲームのメッカである当店では、腕に覚えのあるゲーマーによる熱い闘いが日々おこなわれておりますので、格闘ゲームファンの方はぜひチャレンジしてみてください。

また、ゲーム大会、コスプレ大会など、ゲーム好きの方向けのイベントも毎月おこなっておりますので、ネオジオマニアの方にはきっとご満足いただけるはずです。

### SHOP DATA

●ゲーム台数(他機種も含む) 140台
●営業時間
全日/9:00〜24:00
●定休日
年中無休
●施設
・たこ焼コーナー
たこ焼 300円/ソフトクリーム 150円
・卓球コーナー
30分 500円、ラケット貸代:1本100円
●建物の規模
2階建て/約680㎡
●所在地
大阪府吹田市江の木町1-39
●交通
地下鉄御堂筋線 江坂駅 徒歩1分

## 開発ビルのお膝元

## ネオジオランド江坂2号店




真新しいビルの1、2Fに位置するのが、ネオジオランド江坂2号店。1階と2階が吹き抜けになっているのが特徴。中央にあるクレーンがかなり謎だ。

1Fはプライズマシン(クレーンゲームなど)、2Fはビデオゲーム中心に構成されている。1Fのプライズマシンは仕事帰りのサラリーマンやOLに人気があるそうだ。

2Fのビデオゲームコーナーでは、全タイトルのネオジオソフトをそろえているので、幻のネオジオソフトをプレイしたい人はいってみよう。



吹き抜けの2階構造がニクイ! 中央にあるネオジオマークがいい感じだ

### お店からのメッセージ

当店はSNK開発ビルの1、2Fに位置しており、当社のショールームとしての機能を持った店舗となっております。

特にネオジオソフトは全タイトルそろえており、ビデオゲーム好きの方ならきっと満足いただけます。

落ち着いた雰囲気の店内の1Fには、各種プライズゲームを豊富に取りそろえております。特に女性やサラリーマンの方に人気のクレーンゲーム機には、さまざま景品を日々投入しておりますので、一度お試しください。

また、獲得された景品はカウンターにて、無料でラッピングサービスをいたします。お気軽にお申つけください。

### SHOP DATA

●ゲーム台数(他機種も含む) 99台
●営業時間
平日/11:00〜24:00
土日・祝日/10:00〜24:00
●定休日
年中無休
●施設
特になし
●建物の規模
2階建て/422㎡
●所在地
大阪府吹田市豊津市豊津町14-12
●交通
地下鉄御堂筋線 江坂駅 徒歩2分

## カラオケや食事も楽しめる
# ネオジオランド江坂3号店






江坂3店舗の中でも1番規模が大きいのが、この3号店。ゲームフロアをはじめ、レストランやカラオケもある複合娯楽施設だ。

つまりこの3号店なら、朝から晩まで遊べる（朝、昼間はゲーム、夜はカラオケ、腹が減ったらレストランで食事という具合）というわけ。かなりいい感じだ。

順番に説明していくと、1、2FのゲームフロアではMVSをはじめ、他機種の大型筐体などが設置されており、夏休み中はゲーム大会もおこなわれる。また、普段から3のつく日は、大型筐体を含め全ゲーム1プレイ100円になるというイベントがおこなわれているそうだ。

3Fには「キッチン江坂」と「カラオケ36」の2つの施設がある。「キッチン江坂」では、コング桑田さんもイチオシのネオジオカレーが食べられる。ウ〜ンまろやか〜ん。

そして「カラオケ36」には、通信カラオケを導入した36の部屋がある。ここでは月曜日18時以降の女性グループに、レディースデーとして、部屋料金が半額になるというサービスがおこなわれている。なぜ女性のみ…。

### 近郊エンジョイスポット

数多くのアトラクションが楽しめるエキスポランドや、日本庭園、自然文化園などを備えた緑豊かな万博公園へいってみよう。

### お店からのメッセージ

江坂3店舗の中でもメイン施設である当店は、大型の最新アーケードゲームを含め、さまざまな機種を豊富に取りそろえており、ファミリーやグループのお客様、また女性やカップルの方にも充分にお楽しみいただける内容となっております。

3Fには、本格的レストラン「キッチン江坂」、最新通信カラオケを導入した「カラオケ36」を併設しており、一日中ゆっくりと楽しむことが可能です。

小人数からグループまで、さまざまな遊びを提供する当店に是非ご来店ください。

1階と2階がゲームフロア。おもに1階には大型筐体がある



クレーンゲームや大型筐体も豊富。子供連れの方も多い



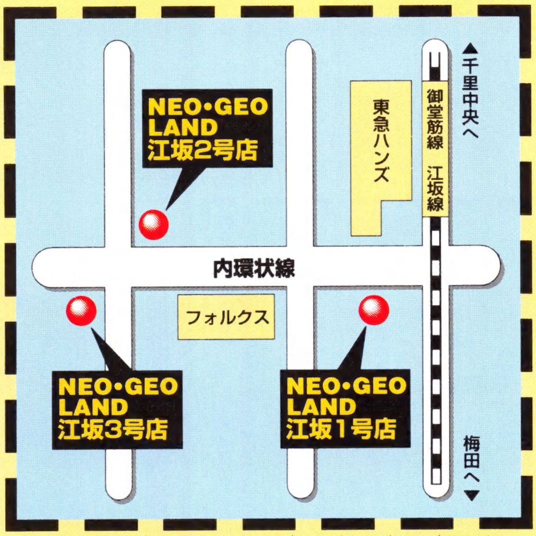
MVS筐体が非常に豊富。見たこともないようなゲームも楽しめる



3階にはカラオケでは、キレイなお姉さんが出迎えてくれる

## SHOP DATA

●ゲーム台数（他機種を含む）163台
●営業時間
・ゲームフロア
平日／11：00〜24：00
土日・祝日／10：00〜24：00
・カラオケルーム
月〜木・日・祝日／11：00〜翌3：00
金・土・祝前日／11：00〜翌5：00
●定休日
年中無休
●施設
・レストラン「キッチン江坂」
・カラオケルーム「カラオケ36」（1h）
11：00〜18：00／1500円から、18：00〜クローズ／3000円から
●駐車場／27台
●建物の規模
3階建て／1，920㎡
●所在地
大阪府吹田市江の木町3-1
●交通
地下鉄御堂筋線　江坂駅　徒歩3分




## クレーンゲーム最新の景品がコレだ!!



**●KOF'96ムービングペット**

『KOF'96』のマスコット人形に、吸盤やキーホルダーがついたもの。

キャラクターの種類は全部で8つある。



**●KOF'96フラッグ**

ホームベース型のフラッグに、『KOF'96』のキャラクターがプリントされている。フラッグの種類は全部で7つある。



**●サムスピタペストリー**

和風にデザインされたタペストリー。このタペストリーの最大のウリは、プリントされているイラストが描き下ろしだということ。いい感じだ。

## 日替わりサービスが魅力
# ネオジオランド函館店



北海道にある唯一のネオジオランドがこの函館店。広～い3階構造の建物の中にはビデオゲームや、プライズマシーン

函館店のウリにもなっているプライズマシンの種類はかなり多彩。この他、ビデオゲームの大会も定期的におこなわれたり、日替わりサービスなる催しもおこなわれている。もちろん夏休み期間中も、色々なイベントがあるぞ。

ゲーム大会などの小イベントも定期的におこなっている当店は、ロードサイドにあり、駐車スペースも充分ありますので、お気軽にご来店ください！

### 近郊エンジョイスポット

高龍寺、称名寺、実行寺、東本願寺など渋い名所がたくさんあるぞ。北方民族資料館や歴史資料館もあるので、インテリな旅ができるぞ。

### お店からのメッセージ

東日本唯一のネオジオランドである当店は、どなたにも楽しんでいただけるよう、バラエティー豊かな機種構成にて営業しております。

特にプライズマシーンには自信があり、魅力的な景品と共にお客様からも好評をいただいております。

**SHOP DATA**

●ゲーム台数（他機種も含む）110台
●営業時間
平日／12：00～翌3：00
土日・祝日／10：00～翌3：00
●定休日
年中無休
●施設
駐車場／50台（無料）
●建物の規模
3階建て／500㎡
●所在地
北海道函館市石川町60番地
●交通
JR函館駅　函館バス　昭和下車




## 日曜は定例ゲーム大会
# ネオジオランド名古屋店



2階建ての大型アミューズメント施設、ネオジオランド名古屋店ではゲームとカラオケが楽しめる。ゲームを楽しんだあとにカラオケ、カラオケで盛り上がったあとにゲームなど好きなように楽しもう。

夏休み期間中も『KOF'96』のゲーム大会を予定しているので、近くの腕に自信のある人は参加しよう。

### 近郊エンジョイスポット

トヨタ博物館へGO！　車好きの人におススメだ。その他に色金山歴史公園や名都美術館をまわり、知的な旅をしてみよう。

### お店からのメッセージ

カラオケルーム併設の複合アミューズメント施設である当店は、老若男女を問わず、遊びを楽しむことができるスポットです。ゲームを楽しむも良し、カラオケで盛り上がるも良し、お客様のお好みに合わせてお楽しみください。

また、当店では毎週日曜日にゲーム大会を実施しておりますので、気軽に対戦をお楽しみいただけます。

カラオケルームにおきましては、各種フード、ドリンク類を取りそろえております。

**SHOP DATA**

●ゲーム台数（他機種を含む）77台
●営業時間
・ゲームフロア
平日／12：00～24：00
土日・祝日／10：00～24：00
・カラオケルーム
平日／12：00～翌3：00
土日・祝日／11：00～翌3：00
●定休日
年中無休
●施設
・カラオケルーム「カラオケ21」（1h）
平日／12：00～20：00 1000円、20：00～クローズ 2000円
土日・祝日／11：00～18：00 1500円、18：00～クローズ 2500円
・駐車場／約20台（無料）
●建物の規模
2階建て／1,077㎡
●所在地
愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐婦50-1
●交通
地下鉄東山線　藤ヶ丘駅　名鉄バス　蟹原公園下車




## カラオケとゲームがセット
# ネオジオランド滝野社店



兵庫県の郊外にある、ネオジオランド滝野社店は、約50台の駐車場とカラオケルームを持つ、複合型のアミューズメント施設だ。

郊外型の施設だけあって駐車場は立派、しかも無料というのがうれしい。都心では考えられない条件だ。

他のランドと同様に、ゲームコーナーも体感ゲームなどを中心に充実している。

### 近郊エンジョイスポット

播磨平野が一望できる五峰山の光明寺や、飛び鮎の名所として全国一早く鮎釣りを楽しませてくれる闘龍灘などがおススメ。

### お店からのメッセージ

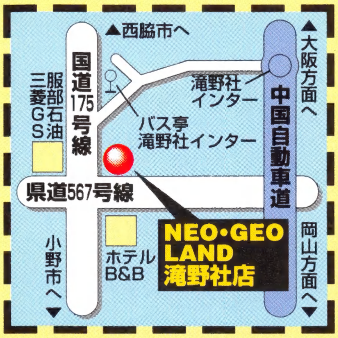
最新ゲーム機、体感ゲーム機を中心に多彩な機種構成を誇る当店は、カラオケルームを併設した複合アミューズメント施設です。

郊外型店舗である当店は、約50台の駐車スペースを完備しており、お車でのお客様も安心してご来店いただけます。

ご家族やお友達同士で、またはカップルで、幅広く御利用いただける当店にぜひお越しください。

**SHOP DATA**

●ゲーム台数（他機種も含む）96台
●営業時間
・ゲームフロア
平日／12：00～24：00、土日・祝日／10：00～24：00
・カラオケルーム
月～木・日・祝日／11：00～24：00
金・土・祝前日／11：00～翌3：00
●定休日
年中無休
●施設
・カラオケルーム「カラオケ9」（1h）
11：00～18：00 1000円、18：00～クローズ 1500円
・駐車場／約50台（無料）
●建物の規模
2階建て／約420㎡
●所在地
兵庫県加東郡滝野町北野字葉ノ木原462-1
●交通
JRバス、神姫バス　滝野社インター下車





1階にはクレーンゲームが大量に置かれている



大型筐体が並びまくり。テーマパークフロアにもビデオゲームがある

## 屋内型ハイテクテーマパーク
# ネオジオワールド




SNK初の屋内型アミューズメントテーマパークとして登場したのが、このネオジオワールド。9つのアトラクションをはじめ、ゲームコーナー、ボウリング、カラオケ、レストランなど、1日中遊んでもあきない施設が詰め込まれている。

夏休み期間中は9つあるアトラクションの他に、ホラーハウス「13日Jの恐怖」が登場、また、全館スタンプラリーやアメージングピクチャーなど、色々なイベントがおこなわれる予定。

また、特に見逃せない（来て欲しい）のが、8月20日におこなわれる当編集部主催のゲーム大会「NFチャンピオンシップ　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」。ゲーム大会以外のイベントも予定しているので、皆さんきてね。

と、話を本筋に戻そう。イベントは夏休み期間中以外も、ビンゴ大会やゲーム大会など、色々なイベントをおこなっている。それと好評のアイマックス・ライドフィルムに、新作「クラッシェンド」が加わった。これも楽しそうだ。

次にテーマパーク以外の情報を少し。まずビアレストラン「パティオ」では、夏休み期間中にバイキングを実施。




アイマックス・ライドフィルムにも新作が登場！　今度はどんな内容なのかな？

続いて「ネオジオボウル」ではレーンを改装し、コズミックボウルやストライクチャレンジといった新しいゲームが加わった。



夏休み中は特別なランチメニューが登場（写真と本文は関係ありません）



このネオジオボウルに新たに2つのゲームが用意されることになった

### 近郊エンジョイスポット

亀城公園内の小動物園やプールで遊ぼう。霞ケ浦で釣りを楽しむのも○。釣り以外にも遊覧船やウォータースポーツが楽しめるぞ。

### お店からのメッセージ

屋内型ハイテク遊園地「ネオジオワールド」として、昨年12月のオープン以来、アミューズメントパークをはじめ、ボウリング、カラオケ、レストラン施設など、さまざまなラインナップが幅広いお客様からご支持を受けています。

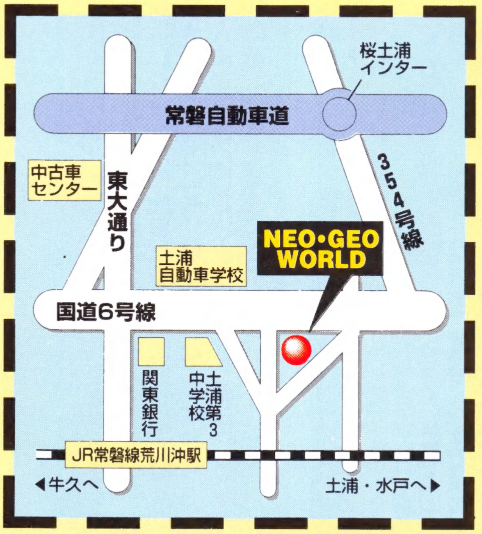
今夏はスペシャル企画と題して、期間限定！　恐怖のホラーアトラクション「13日Jの恐怖」や、アイマックス・ライドフィルムの新作ソフト「クラッシェンド」が新登場致します。その他、楽しいイベントが満載のネオジオワールドで夏休みをお楽しみください。

### 夏休み限定アトラクション「13日Jの恐怖」とは…

夏休み期間中（7／20～9／1）にテーマパーク内に開催されるのが、「13日Jの恐怖」というホラーアトラクション。

約80坪の広さの敷地に配置された、数々のホラーな仕掛けをくぐりぬけてゴールするというアトラクションだ。タイトルがタイトルなだけに、後ろから〝J〟に追いかけられたりするのかも。






### SHOP DATA

●ゲーム台数（他機種を含む）
370台
●営業時間
全日／10：00～翌1：00（7／20～9／1）
・パティオ
全日／11：30～24：00
・ネオジオボウル
平日・日曜／10：00～翌3：00、金土・祝前日／10：00～翌5：00
・ネオ・ステージ
平日・日曜／12：00～翌4：00、金土・祝前日／12：00～翌5：00
●定休日
年中無休
●施設
・テーマパーク／9つのアトラクション
・ビアレストラン「パティオ」・ハイテク・ボウル「ネオジオボウル」
・カラオケ&グルメ「ネオ・ステージ」
・駐車場／600台（無料）
●建物の規模
3階建て／13,000㎡
●所在地
茨城県土浦市大字中字嵩久保1327-2
●交通
・JR常磐線　荒川沖駅より関鉄バス2番、土浦駅行き、大房下車（夏休み期間中は同駅から無料シャトルバスも運行）・常磐自動車道　桜土浦インターより約15分

●利用料金

| | 大人(15歳以上) | 小人(6歳～14歳) |
|---|---|---|
| 入　場　券 | 300円 | 200円 |
| ネオジオセット券（入場+アトラクション利用券3枚） | 1,800円 | 1,600円 |
| ネオジオフリーパス券（入場+アトラクション乗り放題） | 3,200円 | 3,000円 |
| ナイトパスポート券（入場+アトラクション乗り放題） | 2,400円 | 午後6時以降から発売。 |
| アトラクション回数券（アトラクション利用券3枚つづり） | 1,500円 | 館内でのみ発売しています。 |
| 屋内フリーパス券（アトラクション乗り放題） | 2,900円 | 館内でのみ発売しています。 |

●アトラクション料金

| | 料金 | 利用制限 | フリーパス券のご利用 |
|---|---|---|---|
| アイマックス・ライドフィルム-1 | 700円 | 身長110cm以上 | ※1と2を合わせて2回限りとさせていただきます。 |
| アイマックス・ライドフィルム-2 | 700円 | 身長110cm以上 | |
| ゴーストハンターズ | 600円 | 身長110cm以上 | ○ |
| バーチャルワールド | 500円 | 6歳以上 | ○ |
| クレイジートラベル | 500円 | 6歳以上 | ○ |
| Q-ZAR(キューザー) | 600円 | 身長110cm以上 | ○ |
| 占い魔女の館 | 500円 | なし | ○ |
| ドリフトキング | 600円 | 身長120cm以上 | ○ |
| メリーゴーランド | 300円 | なし | ○ |
| カーニバルゲーム | 100円・200円 | なし | ×(現金でご利用ください) |
| アミューズメントゲーム | 100円～500円 | なし | ×(現金でご利用ください) |
| ちびっこひろば | 無料 | お子様用 | - |



ネオジオキャラ声優インタビュー

# さとう珠緒

INTERVIEW WITH NEO•GEO CHARACTER VOICE ACTER

## 3代目麻宮アテナのボイスは笑顔が眩しいさとう珠緒(たまお)さん!

**待望の大作KOF'96。そして、今回3代目麻宮アテナの声を演じるのはゲーム声優初挑戦のさとう珠緒さん。常に、新しいジャンルの仕事に意欲的に取り組む彼女は今回のアテナのアフレコにも、熱が入ったようだ。まわりの人まで明るくしてしまう〝さとう珠緒〟の魅力が、KOFに新たな風を巻き起こすかもしれない!**

**プロフィール**

誕生日：1973年1月2日
出身地：千葉県
血液型：A型
サイズ：身長／157㎝ 体重／43㎏B／83W／57H／84
趣味：モダンダンス
好きな映画：メリーポピンズ／カミーユ・クローデル
好きな本：「青空」ジョルジュ・バタイユ著
好きな俳優：イザベル・アジャーニ／ウォルト・ディズニー
尊敬する人：草間弥生（画家）／亀淵友香（ボイストレーニングの先生）／マネージャー／母
所属：Petit Smile
声優：麻宮アテナ（KOF'96）
TVレギュラー：「快楽釣美人」CX系／「ミニスカ!!ポリス!!」TX系／「めざましテレビ」CX系
CM：昭和シェル石油／千寿製薬／サントリー 他
ビデオ：「オーレンジャーVSカクレンジャー」東映ビデオ／「声優だぁーいすき」メディアモラス／「Flower」ピュレーベル 他
写真集：「オーレンジャー・ビーファイターヒロイン写真集」徳間書店／「Honey Lips」竹書房

### 麻宮アテナの声優さんはアマゾン帰りの美女だった!

――まず、これまでの経歴を教えてください。

「19歳の時に『ヤンタン茶屋町学園おちゃめ組2期生（MBS）』オーディションで、準グランプリに選ばれ、そのあと、CMやポスター、またドラマの仕事などをはじめさせていただきました。

そして、去年の3月からはじまった『超力戦隊「オーレンジャー」』でオーピンク役として1年間出演しました。

それからは、〝オーピンクのさとう珠緒〟っていうイメージが強いのか、他の番組中に『変身してみてっ!』なんていわれたりして…。私もノリでついやってしまうのです。そんな時〝私ってもしかしてバラエティー向き?〟と思ったりしちゃいますけど、今は色々な仕事をして〝自分の可能性を試したい〟とやる気充満中なのです」

――ところで、真っ黒に日焼けされてますね。

「はいっ、アマゾンから帰ったばかりなので日焼けしています! と、いいたいんですが、実はアマゾンで日焼けしたというよりも、東京に帰ってからのTVのロケで焼けてしまったのです（笑）」

――えっアマゾン? やはりお仕事ですか?

「ええ、そうです。現地では、ビデオや、ポスターを撮りました。アマゾンは今、雨季で川の水かさが増し、船の上から見たマングローブの林がとっても幻想的で印象に残っています。本当にパラダイスって感じ。今度は乾季のアマゾンも見てみたいと思います」

### はじめてのゲームのアフレコ、スタジオは緊張感一杯!

――次に、ゲームの声優という仕事をはじめたきっかけを教えてください。

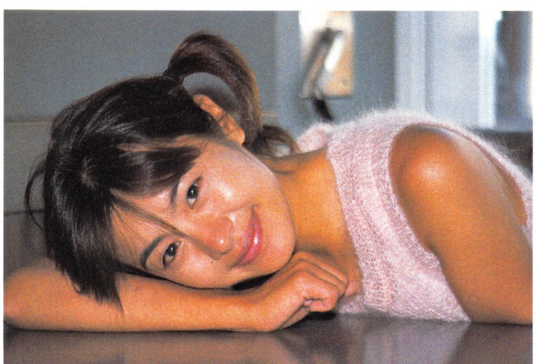
「というか、この業界は仕事が仕事を呼ぶ（?）ところがあって、ゲームの声優のお仕事も自然に入ってきました。もちろんはじめての仕事ですので、迷わずチャレンジ。

それに、オーピンク役の時『やーっ』『とぉーっ』といった掛け声のアフレコを経験していたので、格闘ゲームのアフレコも、ためらわず引き受けることができました。

でも、本当のことをいうと〝掛け声〟はセリフの中でも苦手な部類でした。しかし、オーピンクで培われた経験を信じて、ゲームの声優の仕事を頑張ろうと思いました」

――ゲームのアフレコは、ドラマのものと違いましたか?

「最大の違いは、画面を見ないでアフレコしなければならなかったことでしょう。渡された台本を頼りに声を




試しにKOF'95をプレイしたが、CPUにあっさり負けて涙…

出していくわけです。格闘の掛け声には慣れている(笑)と感じていた私もすこし戸惑っちゃいました。

他の声優の皆さんの声を参考にしたり、スタッフの方にアドバイスをいただいたりして、状況をできるだけリアルに想像して頑張りました」

―アフレコ現場の印象はどうでしたか?

「一番最初にスタジオにいった時に、(あとでお名前がわかったのですが)生駒治美さんがキングの声を録音していました。

そして、私を包んだ現場の雰囲気は、凄く緊迫したものだったのです。

新世界楽曲雑技団のKONNYさん(本誌でもおなじみ)の厳しい指示の声がスタジオ中に響いていました。

生駒さんをはじめ、皆さん真剣な表情で仕事に没頭されていました。その光景を見て、"ああ、これがプロの声優というものなんだ。果たして私にできるのか!? こいつはヤバイ!!"って緊張してしまいました。

呆然と立ち尽くす私に、スタッフの方が「座ってれば?」と優しいお言葉をかけてくれたのです。でも、それは丁寧にお断りさせていただき"ビビッてどうする! 今までの自信はどこにいった!!"と自分を叱責し、スタジオの外へ。廊下で発声練習をし、気合いを入れました」

―緊迫感はそのあとも続きましたか?

「いえいえ(笑)。私がはじめてということで、スタッフの皆さんが優しくしてくれました。

最初の印象で怖い人かな?と思っていたKONNYさんも、とっても優しく、面白い方だとわかり、楽しく仕事をすることができたのです。

厳しいアフレコを私に見せてくれた生駒さんも、お食事に誘ってくれるなど、大変親切にしていただきました」




麻宮アテナ



## 元気なアテナのセリフ"私に合ってるのかな"

―特に難しかったり、気に入ったセリフは?

「気に入ったセリフは、なんといっても『アテナいきまーす!』です。"これから頑張るっぞ"っていうアテナの元気なところがとってもカワイくて、一生懸命やりました。

でも、最初は感じがつかめなくて自分でも納得がいかず、何度もやり直したことを思い出します。

このセリフは、ゲームセンターで一番聞いてみたい声ですね。

逆に大変だったのは、やはり『やーっ』とか『はっ』という掛け声でした。

オーピンクで経験があるとはいえ、私にとって、最も非日常的な声ですからね。現実の世界でこんな掛け声を出してる女の子なんていませんから(笑)。でも、弱そうなアテナは困るので、頑張って声を張り上げました」

―アテナの声は自分に合っていましたか?

「最初、アテナを見て直感的に"かわいこぶりっこでいこう!"と思いました。でも、私って素の状態で声を張るとアニメ声になるらしいのです。

それで、"特に声質を作らずに声を出した方が、よりアテナらしさが出せるかな"と考え方を変え、できるだけ声を作らぬように心がけました。

自然に声を出す方が、声を作った時よりよく感じたのは、アテナというキャラクターが、私と似ているからかも知れませんね。アテナと共感できる部分も多かったし。

本当は3代目というプレッシャーもあったのですが"それに負けちゃいけない。アテナファンの方や、自分を選んでくれたスタッフの方のためにも頑張らなければ"と思いました。

自分でいうのもなんですが、やっぱり、私の声質ってアテナに合ってる気がしませんか(笑)」

## "ゲームセンターで活躍するアテナの声を早く聞きたい!!"

―アフレコを終えた感想をお聞かせください。

「まだゲームをやっていませんから、ゲームセンターで自分の声を聞くのが楽しみで楽しみでしょうがないです!

もし、ゲームセンターで誰かが私の声で『やーっ』『キャー』なんてプレイしているのを聞いたらもう感激しちゃうだろうな。

ん? まてよ、もし自分でコイン使ってプレイしたら、お金を際限なく使ってしまいそうだなあ…。自分がプレイする時は家でやることにします(笑)」

―それは楽しみですね。では最後に、今後の目標とファンへのメッセージをお願いします。

「ファンの方やお客さんが、『明日から、勉強(仕事)をがんばろう!』と思っていただけるようなタレントを目指しています。

バラエティーも、ゲームも、ドラマも、芝居も、声の仕事も、自分の可能性を信じて、なんでもかんでもトライして頑張っていきたいと思います。

今後も、ゲームの仕事(声だけでなく)で、イベントや音楽もやりたいと思っていますので宜しくお願いします。

最後に…、アテナで勝ってください! そしてKOF'96のソフトを家宝にしてください!!」

### ファンレターの宛先

〒112
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さとう珠緒ファンレター」係

## 1年毎に変わるものが趣味!?

素敵な笑顔でハキハキと質問に答えてくれたさとうさん。テンション高く続いたインタビューも趣味の話題になると、どれに特定しようか少し考え込んだ様子。映画に本に絵画鑑賞にと、とても崇高な趣味をたくさんお持ちなのです。

強いていえば、昔からやっているモダンダンスが趣味ということでしたが「これからは、一年に一回変わるものを"趣味"と呼ぼうと思ってるんです(笑)」と"広く浅く宣言"をしてくれました。

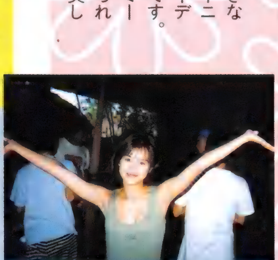
とはいっても、たくさんの趣味のお話は、どれも"浅い"とは思えないほどの知識をお持ちでした。

最近興味を持ったことはなんですかという質問には、「ブラジル(アマゾン)での仕事の話が出ましたが、その時にサンパウロ美術館にも行ったんです。そこで観た彫刻家ロダンの作品『接吻』に感激しました。

この彫刻は、私の大好きな映画、イザベル・アジャーニ主演の『カミーユ・クローデル』の中にも出てくるんです。

ロダンとその恋人のカミーユがキスしている姿が彫られた『接吻』は、もの凄く美しかった…。衝撃的な感銘を受けました」と、とても感受性豊かに答えてくれました。

とりあえず今一番したいことはと尋ねると、「休みが欲しい! ポテチ食べながら深夜TVや昼のワイドショーが観たい! 長湯もしたいし、長電話もしたい!」と、やはり彼女らしく元気に答えてくれました。


アマゾンにて。まだ日焼けしてないネ



THE KING OF Fighters '96 ™

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

## 基本キャラ27人のシステム解析&完全技解説!!







| SNK | 格闘アクション | 362M |
|---|---|---|

| MVS | 発売中 118,000円 | カセット | 9月13日発売予定 32,000円 | CD | 10月発売予定 価格未定 |
|---|---|---|---|---|---|

システム解析／ジェイケイ

ちまたではすでに発売している『KOF'96』。もうみんなプレイしたかな？　まだプレイしたことがない人は、今回のシステム解析&技解説で予習してからプレイしにいこう。何も知らないでいくよりも、格段楽しめるはずだ。

さらに今回は、コマンド表も掲載しているので、対戦の準備はこれでバッチリだ!!




今回からダッシュは走るモーションになった。ちなみにバックステップはジャンプ系

## 新たなKOFのシステムを完全解析!!

### ダッシュ／バックステップ

ダッシュは全キャラ、地上を走るタイプに変更された。レバーを前に入れ続けている間はダッシュを継続できるぞ。

また、ダッシュ中にボタンを押せばすぐに技を出せるし、後ろに入れれば急停止もできる（一瞬だけスキあり）。うまく使いこなせば素早い攻めが可能になるはずだ。

バックステップに関しては前作と大差なく、一定距離をちょこんとステップするもので、無敵時間はない。

### ふっ飛ばし攻撃

『96』になり、通常技、必殺技全般にかなりの変更が加えられた。もちろんこのふっ飛ばし攻撃も例外ではなく、まったく別の技になったキャラもいる。

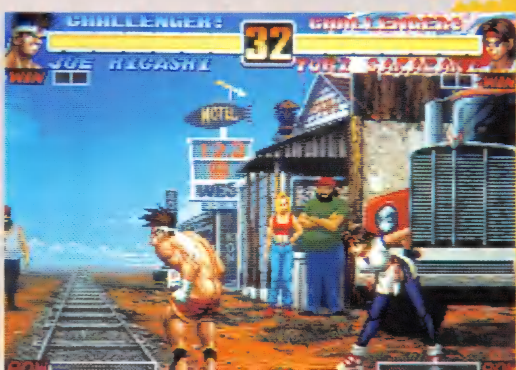
性能的には食らった相手をふき飛ばしてダウンさせる、キャンセルが可能、以上の2つの点は前作と同じ。特にキャンセルは、突進技などに組み込めばかなり強力だ。




ふっ飛ばし攻撃のモーションが変化。チャンは腹攻撃。くぅー

### 空中ふっ飛ばし攻撃

こちらもかなりのキャラが変更されたが、ふっ飛ばす、キャンセルがかかる、といった性質は地上版と同じ。しゃがみガードできないので、下方向に強いキャラならジャンプの上昇中に出すと強い。




ジョーのお尻をジーッと見つめるユリ。イヤーン♡って感じ

### 挑発

あいかわらずパワーゲージを減らす効果があり、途中で中断してもかなり減らすことができるようになった。

モーションが変更されたキャラが多く、全体的によくしゃべるようになったので、見て楽しむにはいいかも。ジョーやユリのはかなりキテる。




空中ふっ飛ばしも変化。ギースの雷光回し蹴りが空中ふっ飛ばしに…。

※記事中のコマンドはマイキャラが右を向いている時のものです。
また、一部の画面写真は開発中のものです。

## 大/中/小ジャンプ

『'96』では、前作での通常ジャンプ、大ジャンプに、新しく小ジャンプと中ジャンプが加わり、合計4種類のジャンプができるようになった。それぞれ解説しよう。

### ●通常ジャンプ

いわゆる普通のジャンプ。出し方は前と同じ。

また、ダッシュ中に前方通常ジャンプすると大ジャンプになるぞ。



これが普通のジャンプ。当然、出し方も同じだ。それだけ

### ●大ジャンプ

レバーを下に入れたあと、すぐに上方向に入力すると出せる。高さは通常ジャンプと同じで、距離が長いバージョン。今回も残像がつく。前作の大ジャンプと同じだ。



大ジャンプは残像がつき、高く長い距離が跳べる

### ●中ジャンプ

レバーを下に入れたあと、一瞬だけ上方向に入力すると出せる。高さは小ジャンプと同じだが、距離が長くなり、残像がつく。大ジャンプの小ジャンプ版という感じだ。



いうなれば小ジャンプの長距離版。キャラによっては使う

### ●小ジャンプ

レバーを一瞬だけ上方向に入力すると出せる。通常ジャンプよりも高さが低く、到達距離も短い。素早く着地する。ちなみに、ダッシュ中に前方小ジャンプすると中ジャンプに変化する。



ここから攻め込むパターンがかなり有効。イケイケだ

## パワーため

ゲージのため方に関しては前作とほぼ同じ。自分からABC同時押しでためるほか、相手の攻撃をガードしたり、食らったときも少しづつたまっていくぞ。相手に固められても、反撃のチャンスはあるというわけだ。

また、自分でためてMAXになった時と、攻撃を食らってMAXになった時とでは持続時間が違う(自分でためると長い)のも前作通り。

さらに今回から自分の残り体力に応じて、MAX持続時間が長くなるように変更された。半分強(メモリ3つ目)を切ると少し長く、4分の1以下になるとさらに長くなる。MAXまでに必要なため時間は、変化しないのでお得だ。

ただし、長くなるのは体力が減ってからMAXにした時で、MAX状態で体力が減っても長くはならないぞ。

ちなみに、レバー下方向ではパワーためにに入れないので注意(ためはじめたあとは下方向に入れてもOK)。

そしてMAX状態になると、3つの特典がある。

まず1つ目。全体的に攻撃力がアップする。これは前作ほど露骨に上がるわけではなく、少し減るかな、という程度だ。とはいえ、有利になることには間違いないぞ。

2つ目は、体力に関係なく1回だけ超必殺技が出せること(使用後、ゲージはゼロになる)。また、体力が4分の1以下の時にパワーMAXだと、超必殺技がパワーアップするぞ(詳しくは後述)。

最後の3つ目は、ガードキャンセル緊急回避動作が使えるようになる。持続時間中なら何度でもOKだ。



体力の量に応じてパワーゲージが変化する。公平って感じだ



パワーMAX時は体力が減っていなくても超必殺技が使える

## 援護攻撃

つかみ技をかけられる、もしくは気絶してしまった時に、ABC同時押しで待機中の仲間が助けにきてくれるというシステム(前号参照)。

『'96』ではキャラごとの相性が細かく設定され、中には意外なものもあったりする。

例えば、キムに対してのチャン&チョイ。なんと「助けにこない」だ。意外と気に入ってるような感じだったが、やはり修行がきつすぎたのか?



意外(?)なキャラの組み合わせもある。リョウとキングは相性がいい♡

## 緊急回避動作

『'96』からの新システム。前転、後転ともに出がかりが無敵で、相手の攻撃をかわすことができる。ただし、無敵時間はそれほど長くないので、後半は無防備になってしまう。

無敵時間中も投げられ判定は残っているので、相手に読まれたり素早く反応されると反撃を受けてしまう。使いどころを考える必要があるぞ。

おもな使い方を紹介すると、前転は相手の大技(しゃがみ強キックなど)を読んだ時や相手の起き上がりを狙って出し、よけつつ接近して投げを狙ったり、裏にまわってから攻める(この時は至近距離)、スピードの速い飛び道具をかわす、などに使える。

後転は、自分の起き上がり時やイヤな間合いになった時など、とりあえず逃げて仕切り直したい時に使うといい。

ちなみに、パワーMAX時はガード硬直をキャンセルして出せる。この時は残像がつくようになり、モーションの最後まで無敵になる(投げられ判定はあるが)。

最後に肝心の出し方だが、前転は➡+ABボタン同時押しで、後転はABボタン同時押しで出すことができる。



相手の起き上がりにうまく前転を重ねれば裏回りが狙える



・ガードキャンセル緊急動作回避の場合、モーション中は完全に無敵

## ガード弾き／空中ガード弾き

一定時間内に相手の攻撃を何度もガードすると新システム「ガード弾き」が働き、少しの間無防備になってしまう。短い時間だが、キャンセルで出された必殺技や、多段攻撃などはガードできずに食らってしまうので注意が必要だ。



ガードばかりしている相手に有効な新システム。効果は未だ未知数

## 空中ガード

ついに出たかの空中ガード。垂直、後方ジャンプ中（ジャンプの種類は問わない）のみ可能で、前方ジャンプ中はできない。また、ガードできるのは飛び道具とジャンプ攻撃で、地上技はガードできない。

実は、空中ガードのポーズをとればどんな攻撃でもガードすることができるのだが、そのガードポーズをとれるのが飛び道具とジャンプ攻撃に対してだけ、という仕組みになっている。特殊な状況（飛び道具を飛び越して空中ガードのポーズだけとったあとなど）なら地上技もガードすることができるぞ。


やり方によっては飛び道具以外の技もガードできる

## ダウン回避

相手に転ばされた時、ダウン直前でABボタン同時押しをすると、ダウンを回避することができる新システム。

成功すると少しだけ後転しながら着地する。終り際のスキといったものはなく、技を重ねられてもガード可能だ。


投げられたらとりあえずAB同時押しをしよう

## 投げ技はずし

投げを回避できるシステム。方法は、相手に投げられた直後にAB同時押し。でも、レバー下方向（↙、↓、↘）＋A～Dのいずれかでも可能なので、こちらの方が使いやすいかも。

ただし、必殺技の投げ技は無理。成功しても両者ダメージはゼロで、通常技が丁度届くくらいの間合いまで離れる。


成功すればパンッ！　という音ともに相手が離れる

## 攻撃避け

今回からなくなったと思われた「攻撃避け」。実はこの攻撃避け、大門とクラークのみ使えることが判明した。

出し方はBCDボタン同時押しと、少し失敗しやすいが、性能は前作と同じなので、キャンセル必殺技投げが可能だ。


特定の技にだけついている特別なシステム。かなり役に立つ

## カウンター

相手の必殺技の出かかりに攻撃を当てると、画面にカウンターの文字が表示され、与えるダメージが少し増える。

ダウンする必殺技やふっ飛ばし攻撃を使ってカウンターを取ると、空中に浮いている相手（残像がつく）に追い討ちできるようになる。ふっ飛ばし攻撃（カウンターヒット）→キャンセル必殺技なんていう連続技も可能なのだ。

ちなみに、パワーがMAXの状態だとカウンターを取られやすくなるという欠点がある。通常技の出かかりをつぶされたり、ダッシュ中に攻撃を食らっただけでカウンター扱いになってしまうぞ。

相手の攻撃をうまい具合にカウンターで返すと…






追い討ち攻撃を仕掛けることができる。覚えておこう

## 超必殺技

出せる条件に変更点はなく、自分の体力が4分の1以下なら制限なく使うことができ、体力が多くてもパワーMAX時なら1回だけ出せる。

新しいシステムとして、体力が4分の1以下で、さらにパワーMAXの状態だと、パワーアップした超必殺技が出せるという要素が追加された。

おもに、乱舞技や投げ技などは攻撃回数が増えて派手になり、飛び道具系の技は威力や攻撃判定、射程距離が増加するぞ。必見は庵の超必殺技。これはかなりヤバイかも。


通常の超必殺技の場合は、従来の技と同じような感じだが…



パワーアップ版の場合は見た目が変化し、威力もアップする



# 草薙　京

解析／修羅騎士　鷹

## プロフィール

格闘技：草薙流古武術＋我流拳法
誕生日：12月12日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：B型（RH－）
身長：181cm
体重：75kg
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切なもの：単車と彼女（ユキ）
嫌いなもの：努力

## 通常技

遠距離立ち弱キックはリーチが長いので、先端を当てるようにして牽制に使おう。

しゃがみ弱キックは連射が利くので接近戦での牽制に最適。その後、しゃがみ強キックなどにつないでいこう。

近距離立ち強パンチは、連続技につなぐための技として使える。また、しゃがみ弱キックなどからもつながる。

遠距離立ち強キックは足元の判定が消えるので、足払い系の技をかわしつつ攻撃可能。

## 必殺技

### 百式・鬼焼き

おなじみの対空技。前作ほど無敵時間がなくなり、弱体化してしまった。今回は〝相手の攻撃を受け止めつつ反撃〟という感じになった。また、足払い系の技を重ねられると、一方的に負ける場合もある。

### R.E.D.KicK

ジャンプしたあとに下降しながら蹴りを繰り出す技。ガードされてしまうと小技などで反撃されてしまうが、奇襲に最適なのだ。

### 弐百拾弐式・琴月　陽

相手に突っ込み、肘を当ててから持ち上げて燃やす技。ガードされると攻めの流れが止まってしまうので、連続技に使用するのがいい。

### 七十五式　改

2連続で蹴りを繰り出す技。前作ほど高性能ではなく、技の出るまでが遅くなった。でも、画面端ならそのあとに追い討ちできる。今回も連続技専用といったところか。

### 百拾四式・荒咬み

「ボディーが甘ぇーぜ！」の声とともに、相手にパンチを出す技。連続技になるほど出が早く、先端を当てればガードされても反撃を受けない。

### 百弐拾八式・九傷
### 百弐拾七式・八錆
### 百弐拾五式・七瀬
### 外式・砌穿ち

九傷はヒットさせたら相手が浮くので追い討ちが可能。ガードされてもスキが小さく、反撃は受けない。

八錆はは中段なので、しゃがみガードが不能。ガードされても反撃を受けないのでかなり使えるぞ。

七瀬は、九傷のあとなら連続ヒットさせられるぞ。

外式・砌穿ちは、八錆ヒット後、ダウンしている相手に突きを繰り出す追い討ち攻撃。

### 百拾五式・毒咬み

百拾四式・荒咬みと違うのは、移動距離が長いのと発する言葉。また、荒咬み、毒咬み共に攻撃発生する前に、片方の腕で攻撃防御をしつつ攻撃を当てることが可能だ。

### 四百壱式・罪詠み
### 四百弐式・罰詠み

罪詠みは、毒咬みからの肘攻撃。ガードされると、出の早い攻撃で返されやすい。罰詠みは、毒咬み→罪詠みとつないで最後に出る技。連続技にして大ダメージを狙おう。

### 九百拾式・鵺摘み

見た目はただのアッパー。しかし、引きつけて出せば足払いなどを当て身することができ（外式・龍射り）、その後、上段攻撃を当て身できるのだ（外式・虎伏せ）。

## 超必殺技

### 秘奥義　裏百八式・大蛇薙

弱、強で移動距離が調節できるようになった。強なら中段飛び道具を抜けれるぞ。また、パワーMAX＋ゲージ赤だと、ボタンを押し続けている状態にも当たり判定がある。

### 技コマンド表

**●投げ技**

| | |
|---|---|
| 釟鉄 | →または←＋C |
| 一刹背負い投げ | →または←＋D |

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| 百式・鬼焼き | →↓↘＋AorC |
| R.E.D.KicK | ←↓↙＋BorD |
| 弐百拾弐式・琴月　陽 | →↘↓↙←＋BorD |
| 七拾五式　改 | ↓↘→＋B・BorD・D |
| 百拾四式・荒咬み | ↓↘→＋A |
| 百弐拾八式・九傷 | 荒咬み動作中↓↘→＋AorC |
| 百弐拾七式・八錆 | ・荒咬み→九傷動作中AorC<br>・荒咬み動作中→↘↓↙←＋AorC |
| 百弐拾五式・七瀬 | ・荒咬み→九傷動作中BorD<br>・荒咬み→八錆動作中BorD |
| 外式・砌穿ち | 荒咬み→八錆動作中AorC |
| 百拾五式・毒咬み | ↓↘→＋C |
| 四百壱式・罪詠み | 毒咬み動作中→↘↓↙←＋AorC |
| 四百弐式・罰詠み | 毒咬み→罪詠み動作中→＋AorC |
| 九百拾式・鵺摘み | ↓↙←＋AorC |

**●超必殺技**

| | |
|---|---|
| 秘奥義　裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→＋AorC |



弱体化したが、引きつけて弱を出せば何とかなるぞ



放物線を描くような蹴り。朧車とは違うよ



突進して相手をつかむ打撃系投げ技。スキが大きい



前作と比べると、技が連続でつながらなくなった



「ボディが甘ぇーぜ!!」で有名な技



ガードされてもスキが小さい。追い討ちも可能だ



しゃがみガート不能なうえ、スキが小さい



九傷のあとからならヒットさせることが可能



ダウンしている相手に攻撃する技。連係技の1つ



「食らえ!!」の声とともに右の拳を繰り出す



パワーアップ版だと、自分の体にも攻撃判定ができる



毒咬みからの連係技。ヒジを相手に見舞う



毒咬み連係技の3発目。決まると大きい



いわゆる打撃防御技。上段と下段がある



# 二階堂紅丸

にかいどうべにまる

解析／風のFLN

## プロフィール

格闘技：シューティング
誕生日：6月6日
年齢：21歳
出身地：日本（日米ハーフ）
血液型：O型
身長：180cm
体重：70kg
趣味：とにかく目立つこと
好きな食べ物：刺身
得意スポーツ：クレーン射撃
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく

## 通常技

遠距離立ち弱キックはリーチが長く、技の出も早い方なので、中間距離での牽制に使える。しゃがんでいる相手には当たらない（背の高いキャラは別）ので、ご注意を。

遠距離立ち強キックは、足の長さに加えて少し前方に踏み込むため、非常にリーチが長い。相手のしゃがみ攻撃の上から攻撃できるナイスな技。しゃがみ弱キックはリーチが短いものの、連打が利き、スキがない。連続技や接近戦で世話になるだろう。

## 必殺技

### 雷靱拳

拳に雷をまとわせてストレートを繰り出す技。出るスピードは早めだが、硬直が長めなのでガードされると反撃を受ける。連続技に組み込めるが、使いどころが難しいゾ。

### 空中雷靱拳

その名の通り、空中で出す雷靱拳。着地に若干の硬直があるが、判定がかなり強いので対空技を潰しやすい。端に追い詰められた時にバックジャンプから出しても面白いぞ。

### 真空片手駒

片手をついて身体を横に回転させる技だが、グラフィックが新しくなり、人間離れした動きではなくなってしまった。技を途中でキャンセルできなくなったのも痛い。

### スーパー稲妻キック

見た目は対空技だが、ほとんど無敵時間がないので引き付けて出しても簡単に潰される。連続技にも組み込みにくくなったので使い道が見当たらない。

### 居合い蹴り

技の出が早く、しゃがみ弱キックから連続技になる。システム変更によって、ガードキャンセル居合い蹴りがなくなったので、前作のような非道なまでの強さはなくなった。

### 反動三段蹴り

技のつなぎが遅くなり、連続技にならないようになってしまった。たまに出すようにして奇襲に使おう。技の移動距離は長くなっているぞ。

### 紅丸コレダー

ちょっとマニアックな名前のコマンド投げ。間合いは意外と広いので、しゃがみ弱キックを2、3発決めたあとにキャンセルをかけて出せば連続技として決めることが可能。

## 超必殺技

### 雷光拳

『'96』になってグラフィックが変わった超必殺技。攻撃判定が小さくなったような気がする。連続技に組み込めるがスキが大きいので、全段当たらないと反撃を受ける。



コマンドが変わった。威力はかなりのものだが、少々スキがある



空中で出る雷靱拳。攻撃判定がかなり強い。これは使うしか！



片手を地面につけてクルクル回転するおなじみ技。多段ヒットするようになった



一見、対空技のように見えるが、実は無敵時間がない。つらいね



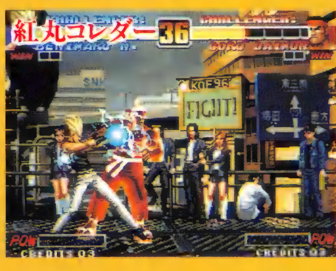
ちょっと弱体化したが、まだまだ主力兵器として使える。連続技で押しまくろう



全段ヒットすると、スーパーヘビーなダメージを与えられる



2種類、別々のコマンドから出せるようになった



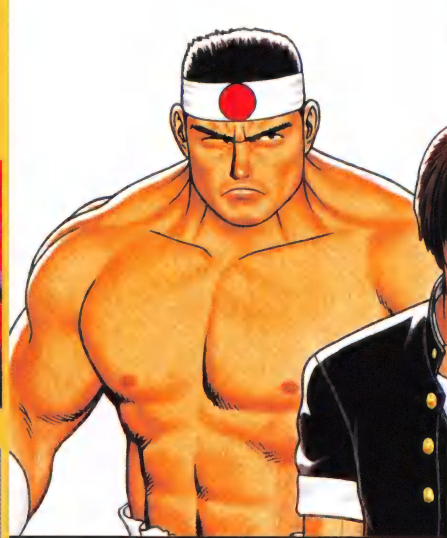
投げ間合いが広いコマンド投げ。見た目は電気ビリビリ攻撃

## 技コマンド表

●投げ技
- キャッチアンドシュート　→または←+C
- フロントスープレックス　→または←+D
- スピニングニードロップ　ジャンプ中↑以外+CorD

●必殺技
- 雷靱拳　↓↘→+AorC
- 空中雷靱拳　ジャンプ中↓↘→+AorC
- 真空片手駒　→↘↓↙←+BorD
- スーパー稲妻キック　→↓↘+BorD
- 居合い蹴り　↓↘→+BorD
- 反動三段蹴り
  - ・居合い蹴りヒット中↓↑+BorD
  - ・←↓↙+BorD
- 紅丸コレダー　接近して←↙↓↘→+C

●超必殺技
- 雷光拳　↓↘→↓↘→+AorC



# 大門五郎

だいもんごろう

解析／風のFLN

## 通常技

遠距離立ち強パンチ（通称、漢パンチ!!）はリーチがあり、威力が高い。スキのある大技だが、大門使いとしてはぜひとも活用して欲しい。

ふっ飛ばし攻撃のリーチはイマイチ長くないが、攻撃判定が強く、しかも食らった相手はダウンする頼もしい技だ。キャンセルもかかるぞ。

遠距離立ち強キックは技の出がそこそこ早いうえ、リーチが長め。威力も高いので、立ち弱キックのあとなどに狙うのがいい。

## 必殺技

### 地雷震

地面を揺らして相手を転ばせる技。出が遅いので、相手が遠距離で立ち状態の瞬間を狙おう。技を出していればさらにラッキー。ヒットすればダウンさせることができるぞ。

### 超受け身

おもむろにゴロっと前転する移動技で、攻撃力はない。硬直が少しあるが、キャンセルから出すことでカバーできるぞ。上段の攻撃をすり抜けられるのもうれしい。

### 雲つかみ投げ

腕を前斜め上に伸ばし、相手をつかんで投げる豪快極まりない技。反応しだいで対空技として使えるぞ。いつもは出さずに相手が忘れた頃に使うと特に有効な技だ。

### 超大外刈り

コマンド投げではなく打撃投げに変化した。出が早いのが利点だが、ガードされると反撃を受けるので注意。出かかりに無敵時間などはついていない。

### 切り株返し

大門の打撃投げ。相手のしゃがみキックをつかんで投げることができる。

## プロフィール

格闘技：柔道＋我流[illegible]術
誕生日：5月5日
年齢：29歳
出身地：日本
血液型：A型
身長：204cm
体重：138kg
趣味：自然と親しむこと
好きな食べ物：ざるそば
得意スポーツ：柔道
大切なもの：ゲタ
嫌いなもの：精密機械

技の前後にスキがあり、リーチも短めなので、ここぞという時に使おう。

### 天地返し

有名なコマンド投げ。通常投げよりダメージ量が多く、当然投げ間合いも広いのでこっちを使おう。もちろんコマンド投げなので、投げ回避もされないぞ。

## 超必殺技

### 地獄極楽落とし

相手を数回地面に叩きつけたあと、上に放り投げる豪快な投げ技。コマンド投げなので、ある程度相手を吸い込んでくれるぞ。攻撃避けなどから積極的に狙おう。



地雷震

両手を地面に叩きつけて、相手を転ばせる力技



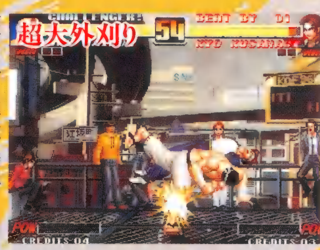
超受け身

無敵時間のある前転。要は移動用の技だ。これで相手に接近しよう



雲つかみ投げ

空中にいる相手をつかんで投げる豪快な技。対空に使える



超大外刈り

前方に少し進み、接触した相手を地面に投げる。イマイチ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 十字締め(近距離) | →または←+C |
| つかみ叩きつけ(遠距離) | →または←+C |
| 送り足払い | →または←+D |
| **●必殺技** | |
| 地雷震 | →↓↘+AorC |
| 超受け身 | ↓↙←+BorD |
| 雲つかみ投げ | ←↙↓↘→+A |
| 超大外刈り | ←↙↓↘→+B |
| 切り株返し | ←↙↓↘→+C |
| 天地返し | 接近して→↘↓↙←→+C |
| **●超必殺技** | |
| 地獄極楽落とし | 接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+C |



切り株返し

相手の下段を狙う打撃系投げ技。奇襲に使おう



地獄極楽落とし

連続で相手を地面に叩きつける痛そうな技



天地返し

ダメージが大きく、投げ間合いも広い強力な投げ技



# 八神庵（やがみいおり）

解析／蒼炎闘士ゆーち

## 通常技

近距離強パンチは出が早くキャンセルがかかるので、この技で連続技につなぐといい。しゃがみ強パンチもキャンセル可能。判定は強く、早めに出せば対空技に使える。

遠距離強キックはリーチが長いので、牽制に使ったり、相手の通常技などをつぶすのに適している。

近距離強キックは上方に強く、相手が近めで跳んできた時の対空技として使おう。今回は、ヒット後にしゃがみ弱キックがつながらないが使える技だ。

## 必殺技

### 百式・鬼焼き

全身に炎をまといながら上方向に跳ぶ技。出がかりに無敵があるので、対空技として使いたい。

また、弱なら横の判定が強いので、地上で相手の足払いなどをつぶせる。

### 弐百拾弐式・琴月 陰

前方にダッシュし、ヒットしたら相手を地面に押しつぶす。ガードされてもスキは少なめなので反撃は受けにくい。遠距離から一気に間合いを詰められるので奇襲になるぞ。

### 百弐拾七式・葵花

相変わらずしゃがみ弱キックから3発つながるが、2発目からの鬼焼きは画面端限定になった。2発目と3発目の硬直が減り、かなりいい感じ。3発目へのつなぎも無敵技以外ではまず反撃されない。

### 屑風

相手を庵の後ろまで引っ張って、態勢を崩すコマンド投げ。この技自体には攻撃力がないが、硬直が解けると同時に葵花を出すときっちり入る。琴月　陰もギリギリ入るゾ。

### 百八式・闇払い

前回と同様、前方に地をはう炎を投げる飛び道具。スキも若干小さくなり、技の出やスピードが速くなった。

他キャラの飛び道具性能が変わったなかで、性能が変わらなかっただけでも、かなりの好条件だ。

## 超必殺技

### 禁千弐百拾壱式・八稚女

庵の超必殺技。ダッシュして乱舞をかましたあと、相手をふっ飛ばす。ゲージ点滅時にパワーMAXなら相手を食い尽くす。弱、強で移動距離が変わり、中段の飛び道具を抜けることが可能だ。

## プロフィール

格闘技：八神流古武術＋本能
誕生日：3月25日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：182cm
体重：76kg
趣味：バンド
好きな食べ物：肉
得意スポーツ：全部
大切なもの：ガボールのチェーン
嫌いなもの：暴力

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 逆剥ぎ | →または←＋C |
| 逆逆剥ぎ | →または←＋D |
| ●必殺技 | |
| 百式・鬼焼き | →↓↘＋AorC |
| 弐百拾弐式・琴月 陰 | →↘↓↙←＋BorD |
| 百弐拾七式・葵花 | ↓↙←＋AorC（3回連続入力） |
| 屑風 | 接近して←↙↓↘→＋C |
| 百八式・闇払い | ↓↘→＋AorC |
| ●超必殺技 | |
| 禁千弐百拾壱式・八稚女 | ↓↙←↙↓↘→＋AorC |



強力な対空技。前作よりもスキが小さく、地上戦にも使える



京の琴月　陽とは違い、ガードされても反撃を受けにくい。使える



性能がちょっと変化したが、強力なのはあいかわらず。いえる



泣け！　叫べ！　そして死ねっ!!　パワーアップ版はかなり怖い!?



相手を後ろに引っ張る崩し技。ダメージはない



画面端まで届く飛び道具。かなりパワーアップ



# マチュア

解析／修羅騎士　鷹

## プロフィール

格闘技：不明。主にスピードを得意とする
誕生日：4月8日
年齢：28歳
出身地：？
血液型：O型
身長：177cm
体重：58kg
スリーサイズ：B88・W57・H87
趣味：機械いじり
好きな食べ物：鳥（特にチキン）
得意スポーツ：スノーボード
大切なもの：自分の美貌
嫌いなもの：鳩

## 通常技

しゃがみ弱パンチ。この技は連打が利き、キャンセルをかけることができるので、数発入れたあとに必殺技につないでいこう。

近距離立ち強パンチは2段技になっており、どちらにもキャンセルをかけることができる。連続技用の技。

ふっ飛ばし攻撃は出が早く、リーチも長いので、牽制に最適な技だ。

ジャンプ攻撃は弱キックが2段になっていてお得だぞ。

## 必殺技

### デスロウ

この技は爪で空を切り裂くような打撃技。コマンドを3回連続で入力することによって、最大3回まで出せる。

近距離立ち強パンチ（1段目）をキャンセルして強で出せば2段目まで連続技になる。

### メタルマサカー

この技は相手に突っ込んでいき、手刀を振りかざす技。弱と強に関係なくガードされても反撃は受けにくい。しかも突っ込むスピード速いので、見切られにくいぞ。

また、しゃがみ弱パンチなどにキャンセルをかけて出せば、連続技にもなる。

### デスペアー

低空で相手に向かって突っ込んでいく突進技（早めに出せば対空になる）。

技の先端を当てるようにしなければガードされた時に反撃を受けてしまうぞ。

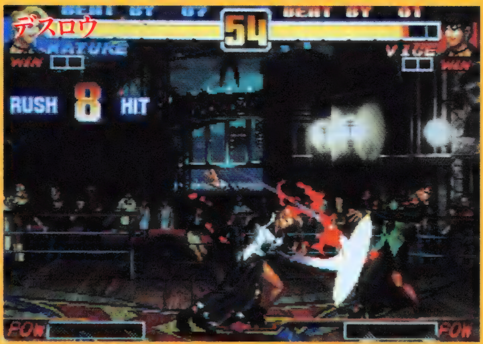
### ディーサイド

自分の腕を少し伸ばし、ガードしていない相手をつかまえて、遠くへ投げ飛ばしてしまうコマンド投げ的な技だ。バイスにも同じ技があるが、その技と比べると、やや性能が劣ってしまう。

## 超必殺技

### ヘブンズゲイト

まず、相手に向かって突っ込んでいき、そのままつかんで壁に激突させる超痛そーな技。ヒット時にドクロマークが発生する。技的には、『95』でルガールが使っていた超必殺技と同じもの。ただし、ガードされたときの硬直が長いので単発での使用は控えよう。




連続入力で最大3回までつながる。葵花？




ガードされてもおとがめなし。使える




相手をつかんで端までもっていく。スキは大きい




ガードされても反撃を受けないように、うまい位置で出そう




腕を伸ばし（?）、相手をつかんで投げる技。ちょっと怖い

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| デスブロウ | →または←+C |
| バックラッシュ | →または←+D |
| ●必殺技 | |
| デスロウ | ↓↙←+AorC（3回連続入力） |
| メタルマサカー | ↓↘←+BorD |
| デスペアー | ↓↘→+AorC |
| ディーサイド | ←↙↓↘→+AorC |
| ●超必殺技 | |
| ヘブンズゲイト | ↓↙←↙↓↘→+BorD |



# バイス

解析／蒼炎闘士ゆーち

## プロフィール

格闘技：不明。主に力技を得意とする
誕生日：11月28日
年齢：27歳
出身地：？
血液型：A型
身長：178cm
体重：58kg
スリーサイズ：B90・W58・H88
趣味：アメコミコレクション
好きな食べ物：梅
得意スポーツ：スキューバダイビング
大切なもの：ARON WIESENFELDのサイン本
嫌いなもの：草薙柴舟

## 通常技

遠距離弱キックとふっ飛ばし攻撃は、技の出がちょっと遅いがリーチがあり、判定も強い。出してしまえば相手の技をつぶせる。

近距離弱キックもリーチの長い2段技。キャンセルが利くので、コマンド投げや必殺技につなげるのがいい。

近距離強パンチも2段技でどちらもキャンセルが利く。前に踏み込みつつ攻撃するので当たりやすい。攻めの要だ。

立ち、しゃがみ強キックは判定が強いので対空技として使おう。立ちは相手が遠くから跳び込んできた時、しゃがみは相手の真下に潜り込むようにして使おう。

## 必殺技

### アウトレイジ

美しい脚をかまいたちのように振り回し、蹴りを連発する技。見た目ほど攻撃範囲は大きくないが、近立ち弱キックの一発目にキャンセルをかけて弱で出すと連続技になる。

### レイヴナス

空中でコマンドを入力すると、アウトレイジに似た技を繰り出す。

出したあとに若干のスキはあるが、アウトレイジより攻撃範囲が広いようだ。ジャンプ強パンチやふっとばし攻撃からキャンセルで出せる。

### ゴアフェスト

通常投げよりも間合いが広めなコマンド投げ。威力はそこそこあり、近立ち弱キックの2発目にキャンセルをかけて出すと連続技になる。近立ち強パンチの2発目からでは距離が届かないので吸えない。

### ディーサイド

腕を伸ばし、相手にヒットするとつかんで投げ飛ばす技。技の出が早く、強は踏み込んでから腕を伸ばすのでかなりリーチが長い。

小技で牽制したあとや、近距離強パンチにキャンセルをかけて出そう。

## 超必殺技

### ネガティブゲイン

フランケンシュタイナーのような投げ技を3発叩き込むコマンド投げ。パワーアップ版の場合は5回叩き込む。

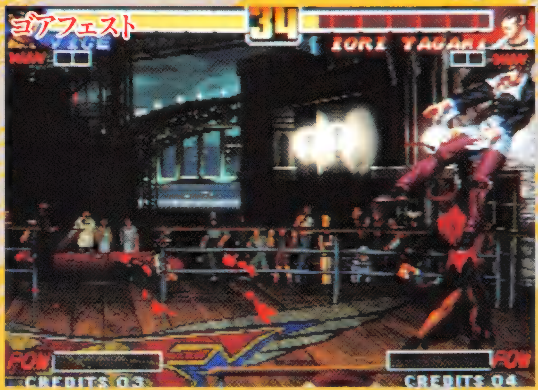
投げ間合いも結構広く、威力も大きい。近距離強パンチの2段目にキャンセルしても吸うので、非常使える超必殺技だ。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| デスブロウ | →または←＋C |
| バックラッシュ | →または←＋D |
| ●必殺技 | |
| アウトレイジ | ↓↙←＋BorD |
| レイヴナス | ジャンプ中↓↙←＋BorD |
| ゴアフェスト | 接近して→↘↓↙←→＋C |
| ディーサイド | ←↙↓↘→＋AorC |
| ●超必殺技 | |
| ネガティブゲイン | 接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋C |



通称かまいたちキック。実は見た目より、攻撃判定は大きくない



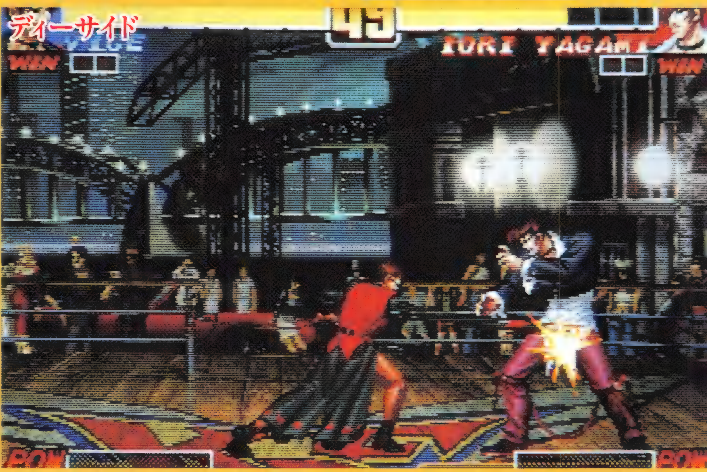
相手の顔を地面にすりつけてから投げる。痛そう



空中版アウトレイジ。こっちの方が使える



「痛いよぉ」の声とともにフランケンシュタイナー3連発



マチュアのよりもリーチが長い。連続技にも組み込める



# ギース・ハワード

解析／モリスケ

## 通常技

しゃがみ強パンチのアッパーは対空技として使える。引きつけずに早めに出そう。

遠距離立ち強パンチは出の早い突き。リーチもそこそこあるので、硬直のある技をガードしたあとの返し技として使える。

ジャンプ弱パンチは裏回りが狙える。跳び込む間合いが難しいので練習が必要。

ジャンプ強パンチは最高4発ヒットする。攻撃の出ている時間が長いので、早めに出して構わない。

## 必殺技

### 烈風拳

ほとんど前に進まなくなった飛び道具。出は早いが硬直があるのでガードされると反撃を受けることも。一応、飛び道具を相殺でき、近ければ弱攻撃から連続技になる。

### ダブル烈風拳

烈風拳を2連発で繰り出す。前進しながら攻撃するが、烈風拳よりも硬直がバリバリなのでガードされると反撃確定。

近距離立ち強キック（1段目）キャンセルで連続技になるゾ。

### 疾風拳

烈風拳とは違いしっかり飛ぶ。出が若干遅めで飛距離も限定されたが、攻撃判定が大きく画面上に残るので使える。

相手を追い込んで垂直ジャンプから出すといい感じにヒットする。

### 上段当て身投げ

突進系の必殺技やジャンプ攻撃を受け止め、相手を投げるおなじみの技。ただし、マチュアのメタルマサカーなど一部の突進系の必殺技で取れないものがある。

### 中段当て身投げ

こちらは通常技を受け止める。完全な足払いは取れないが、少し浮いている京や庵の足払いは取れる。

また今回の当て身は出るまでに一瞬の間があるので、起き上がりに重ねられた技は当て身できない。注意しよう。

### 邪影拳

突進しての3連続攻撃。おもな使用方法は弱で出して連続技に組み込むこと。ガードされても反撃を受ける程のスキはないので、当て身につなげる連係も有効だ。

### 飛翔日輪斬

肩辺りで攻撃したあとに跳び上がり、手でなぎ払うように攻撃する技。『龍虎2』の若い頃のギースが使っていた。

跳び込みに対して早めに出せば対空技になるが、2発目はまったく当たらない。一応連続技に組み込める。

## 超必殺技

### レイジングストーム

おなじみの超必殺技。相手の跳び込みを先読みして早めに出せば対空技として使えるが、ガードされると硬直が大きいので、反撃されてしまう。

技の出も遅いので、連続技にも組み込めない。つらい。

## プロフィール

格闘技：古武術
誕生日：1月21日
年齢：42歳
出身地：アメリカ
血液型：B型
身長：183cm
体重：82kg
趣味：不特定（凝り性だが飽きっぽい）
好きな食べ物：レアステーキ
得意スポーツ：なし（強いていうならビリヤード）
大切なもの：己自身
嫌いなもの：自分の野望を阻止する邪魔者

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
| --- | --- |
| **●投げ技** | |
| 殺陣方手投げ | →または←+C |
| 真空投げ | →または←+D |
| **●必殺技** | |
| 烈風拳 | ↓↘→+A |
| ダブル烈風拳 | ↓↘→+C |
| 疾風拳 | ジャンプ中↓↙←+AorC |
| 上段当て身投げ | ←↙↓↘→+B |
| 中段当て身投げ | ←↙↓↘→+D |
| 邪影拳 | →↘↓↙←+AorC |
| 飛翔日輪斬 | →↓↘+AorC |
| **●超必殺技** | |
| レイジングストーム | ↙→↘↓↙←↘+AorC |



「烈風拳!!」の声でおなじみの技。今回は弾が飛ばなくなった



烈風拳2連発。スキは大きいが、連続技に組み込めば強い



あまり弾は飛ばないが、攻撃判定が大きいので使える。かなり強い



ギースの代名詞。おもにジャンプ攻撃、必殺技をつかめる



相手の上、中段の通常技をつかむことができる



上昇して下降中に手刀で横になぎ払う、ギース古の技



見た目はあいかわらずカッコイイがスキが大きいので、使いにくい



ヒジから突っ込み、掌打の3連発!!



# ヴォルフガング クラウザー

解析／モリスケ

### プロフィール

格闘技：総合格闘術
誕生日：不明
年齢：年齢不詳
出身地：ドイツ
血液型：A型
身長：200cm
体重：145kg
趣味：中世の骨董品
好きな食べ物：なんでも
得意スポーツ：興味なし（やれば何でもできる）
大切なもの：騎士道精神
嫌いなもの：虚栄・虚構

## 通常技

遠距離立ち弱キックは判定が強めでリーチも長いので、牽制に大活躍だ。

遠距離立ち強キックは、弱キックを長くしたような蹴り。出したあとに少し判定が残るので、手を出してきた相手にヒットしやすい。

ジャンプ強キックは下方向に脚を出す蹴りで、登りで出すとしゃがんでいる相手にヒットする。判定も激強だ。

ふっ飛ばし攻撃は相手の足払いをつぶせる。相手を固める時にも非常に有効だ。

## 必殺技

### ブリッツボール・上段

弾道の高い飛び道具。弱弾の速度が遅く、強は速いが硬直が大きい。

相手にヒットすると燃えてダウンを奪えるので、先読みで跳び込んできそうな時に出しておくといい。

### ブリッツボール・中段

こちらは弾道の低い飛び道具。しゃがまれても当たるので、上段よりはこちらを使うことが多い。

相手を固めている時や、遠距離時の牽制に弱で出していこう。

### レッグトマホーク

先読み対空技として使えるが、ガードされると確実に反撃を受けるのでそれ程頼りにならない。出る速度も遅いので連続技にも組み込めない。

移動中に少しジャンプをするので、飛び道具を避けつつ攻撃もできる。

### カイザーキック

素早いドロップキック。出るスピードが早めで判定も強いのだが、硬直が長いのでガードされると危険。

また、弾道の低い飛び道具なら跳び越えつつ攻撃も可能だ。奇襲に使いたい。

### カイザーデュエルソバット

小ジャンプほどのステップで踏み込んでからの2段蹴り。硬直は小さめなので、ガードされても反撃は受けにくい。

これもカイザーキックと同じように、弾道の低い飛び道具なら跳び越えつつ攻撃できる。

### カイザースープレックス

威力はそれほどでもないが、投げ間合いが意外に広いコマンド投げ。

投げ技はずし防止の意味も含めて、通常投げが決まるところではこちらを狙うようにした方が無難だ。

## 超必殺技

### カイザーウェイブ

巨大な飛び道具で、相手の飛び道具を貫通する。リョウやロバートが使ってくる、覇王翔吼拳も貫通できるぞ。

さすが皇帝といった感じだが、技の出は遅いので離れた間合いで撃つように。



弾道の高い飛び道具。ヒットすると相手を燃やしてダウンさせる



こちらは弾道が低いバージョン。相手を固めるのに最適の技だ



一応、対空技として使えるが、先読みしないと難しく、ガードされると反撃される



要はドロップキック。攻撃判定は強いが、ガードされるとつらい



ステップを踏みながら2回回し蹴りを出す技。スキは小さめなので、結構使える



投げ間合いが広いコマンド投げ技。大きなアクションの割にはダメージは小さめ



相手の飛び道具を貫通する、強力な飛び道具。でも出るのは遅い

### 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| クリフハンガードロップ | →または←+C |
| カイザードライバー'91 | →または←+D |
| ●必殺技 | |
| ブリッツボール・上段 | ↓↙←+AorC |
| ブリッツボール・中段 | ↓↙←+BorD |
| レッグトマホーク | ↓↘→+BorD |
| カイザーキック | →↓↘+BorD |
| カイザーデュエルソバット | ←↙↓↘→+BorD |
| カイザースープレックス | 接近して→↘↓↙←→+C |
| ●超必殺技 | |
| カイザーウェイブ | →←↙↓↘→+AorC |



# Mr.ビッグ

解析／モリスケ

## プロフィール

格闘技：棒術
誕生日：7月4日
年齢：[illegible]
出身地：不明
血液型：B型
身長：187cm
体重：81kg
趣味：サウスタウン制圧の計画を練ること
好きな食べ物：最近日本食に凝っている
得意スポーツ：忙しいのでスポーツをする暇などない
大切なもの：街（サウスタウン）のすべて
嫌いなもの：自分の計画を邪魔する奴

## 通常技

しゃがみ弱パンチはリーチが長くキャンセルもかかり、目押しで連続ヒットが狙えるので接近戦で頼りになる。

遠距離立ち強パンチはリーチの長い2段攻撃。2発目はしゃがまれると当たらないが、1発目にキャンセルがかかるので非常に使える技。

しゃがみ強キックはリーチの長い足払いだが、相手をダウンさせることはできない。

ジャンプふっ飛ばし攻撃は下方向に長いので、昇りで出せば中段攻撃として使える。

## 必殺技

### グランドブラスター

スキは小さいが、射程距離が短い飛び道具。

弱は射程距離が短いが硬直はほとんどなく、逆に強は一歩踏み込んでから出す分、少し遠くまで届くが、そこそこ硬直がある。使い分けよう。

### クロスダイビング

棒を前に突き出しながら、低空飛行で相手に突っ込む技。

弱強の順に飛距離が伸び、先端を当てるようにすればガードされても反撃は受けない。相手との間合いを詰めたい時に使うといいだろう。

### スピニングランサー

両手にスティックを持ち、コマのように回転する。しゃがまれると当たらず、威力もそれほど高くないので、無理に使う必要のない技。

連続技にも組み込めないのが痛い。

### クレイジードラム

ドラムを叩くように棒を振りつつ前進する。ガードさせれば反撃は受けにくいが、それほどけずれないのでイマイチ使いにくい。

コマンドがボタン連打なので勝手に出る場合も多い。

### カリフォルニアロマンス

棒を突き上げつつ上昇する。弱は出がかりに打撃防御効果がついているので、対空技として使える。

強は走ってから跳び上がるが、ダッシュ中に攻撃判定があるので連続技に使おう。

## 超必殺技

### ブラスターウェイブ

スティックから電撃を発生させて攻撃する。リーチは長めだが、根元に判定はないので密着だと逆に当たらない。

遠距離立ち強パンチからキャンセル連続技に組み込むか、けずり狙いで出していこう。

## 技コマンド表

**●投げ技**

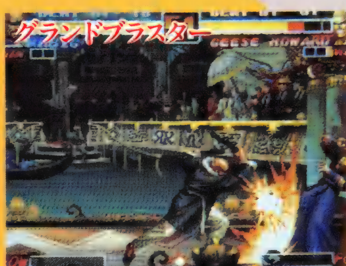
| | |
|---|---|
| ミリオンダラーバスター | →または←+C |
| ハイリフトスルー | →または←+D |

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| グランドブラスター | ↓↘→+AorC |
| クロスダイビング | →↘↓↙←+AorC |
| スピニングランサー | →↘↓↙←+BorD |
| クレイジードラム | AorCボタン連打 |
| カリフォルニアロマンス | →↓↘+AorC |

**●超必殺技**

| | |
|---|---|
| ブラスターウェイブ | ↓↘→↓↘→+AorC |




射程距離が短い飛び道具。連射が利くので、ドンドン撃つしか




スティックを前に突き出しながらのフライングアタック！




スティックを両手に広げてクルクル回る技。でも当たりにくい




両スティックから電気を放出する強力な技。連続技にするとかなり強力だ




スティックを振り回しながら前進する攻撃。何か見た目はスゴイ




見た目通りの対空技。打撃防御効果もあり、かなり使える感じだ



# 藤堂香澄（とうどうかすみ）

解析／修羅騎士　鷹

## 通常技

近距離立ち弱パンチは連射が利くので、接近戦での牽制に最適。近距離立ち強パンチはキャンセルをかけることができるので、連続技を狙っていく時に使いたい。

ふっ飛ばし攻撃はキャンセルがかかるうえ出が早く、結構リーチが長いので、メインの牽制技になる技。

ジャンプ強パンチは2段技になっており、キャンセルをかけることができる。ヒットしたら、そのまま空中重ね当てにつなぐのもいいだろう。

## 必殺技

### 重ね当て

相手に向かって気の波を放つ技。密着していると当たらないので、撃つ時に気をつけよう。弱だと強に比べて飛距離は短いのだが、出が早いので強パンチから連続技になる。

### 空中重ね当て

要は空中で重ね当てが出せるだけ。通常技の項にも書いた通り、ジャンプ強パンチからキャンセルして出せば連続技にすることができる。

### 白山桃

一度、打撃防御動作をしてからアッパーを繰り出す技。弱だと打撃防御動作のあと、すぐにアッパーが出るのだが、強だと遅くなっている。ジャンプ攻撃や上段攻撃に合わせる使い方が有効だ。

### 滅身無投

相手の攻撃を受け止めて放り投げる、いわゆる当て身技。ジャンプ攻撃や突進技（テリーのバーンナックルなど）を取ることができる。

### 殺掌陰蹴

相手の攻撃を受け止めつつ、こちらの蹴りを当てる技。

この技も滅身無投と同様に当て身系の技で、違うところは上段攻撃しか受け止めれないというところ。先読みが必要な技だ。

### 竜巻槍打

投げ間合いから出せるガード不能の打撃投げ。近立ち強キックキャンセルなどで連続技になる。ヒット後は浮いた相手に追い討ちが可能だ（あまり低い位置ではダメだが）。

## 超必殺技

### 超重ね当て

重ね当ての強力版。しかし、この技も重ね当てと同様に近すぎると相手に当たらない。

弱、強、パワーアップ版の順に射程距離が伸びる。パワーアップ版は画面端まで届く。

## プロフィール

格闘技：藤堂流古武術
誕生日：3月28日
年齢：16歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：154cm
体重：45kg
スリーサイズ：B75・W54・H74
趣味：ビデオ鑑賞（特にホラー物）
好きな食べ物：学校の帰り道にある肉屋のコロッケ
得意スポーツ：合気道
大切なもの：ある人からもらったお守り
嫌いなもの：週に一度ある、母親仕込みの稽古事（日舞・華道・茶道）

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 百足畳み | →または←+C |
| 蝸牛掛け | →または←+D |
| **●必殺技** | |
| 重ね当て | ↓↘→+AorC |
| 空中重ね当て | ジャンプ中↓↘→+AorC |
| 白山桃 | ↓↙←+AorC |
| 滅身無投 | ←↙↓↘→+B |
| 殺掌陰蹴 | ←↙↓↘→+D |
| 竜巻槍打 | 接近して←↙↓↘→+C |
| **●超必殺技** | |
| 超重ね当て | ↓↘→↓↘→+AorC |



毎度おなじみ藤堂流の奥技。密着していると当たらない



空中で出せる重ね当て。性能的には通常のものと変わらない



打撃防御効果つきのアッパー。見た目は当て身技で、かなりカッコイイ



こちらは完全な当て身投げ。突進系の必殺技などを当て身できる



条件によって飛距離が伸びる強力な飛び道具。これも近いと当たらない



滅身無投とは違い、上段攻撃のみ当て身可能だ。先読みするしか



ガード不能の打撃系投げ技。キャンセル連続技にも使える



# 不知火　舞

解析／風のFLN

## 通常技

遠距離立ち弱パンチはリーチが長めなので、中間距離からの牽制に使う。扇子の先を当てるようにペチペチと相手を押していく感じで闘おう。

遠距離立ち弱キックは、見た目はハイキックになっているが、前方にリーチが長い。牽制の中に織り混ぜていこう。

しゃがみ強キックもリーチが長い。空振りするとスキがあるので、最低でもガードさせよう。また、キャンセルも可能なので、そのまま花蝶扇につなげることができる。

## 必殺技

### 花蝶扇

扇子を胸元から取り出して投げる飛び道具。当然、スキがあるので連発は控えよう。弱だとゆっくり、強だと早めのスピードで飛んでいく。端から端まで届くのもうれしい。

### 龍炎舞

尻尾のように見える帯を燃やして攻撃する技。リーチが結構長いうえ、ヒットすれば相手はダウンするので、中間距離から積極的に狙いたい。ダメージ量もなかなかのもの。

### 飛翔龍炎陣

宙返りしながら尻尾で相手を燃やす技。下降中の舞しゃんにメロメロ。超引きつければ、相討ち覚悟の対空技として使える。実は地上技に対してカウンターを取りやすいぞ。

### 必殺忍蜂

技の出が早いので、連続技に組み込むことができる。ただ、残念なことにスキが大きいので、ガードされると反撃を受けてしまうぞ。弱と強との違いは移動する距離だ。

### ムササビの舞

空中から速いスピードで急降下して相手を攻撃する。足元を狙えばガードされてもOKだ。登りジャンプからいきなり出すなどして、相手を翻弄してやろう。

## 超必殺技

### 超必殺忍蜂

炎を全身にまとって相手に突っ込んでいくデンジャラスな技。技の出が早く、連続技に組み込めるぞ。ガードされるとスキが大きいので、出しどころに気をつけたい。

## プロフィール

格闘技：忍術
誕生日：1月1日
年齢：21歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：164cm
体重：50kg
スリーサイズ：B85・W54・H90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
得意スポーツ：羽根つき（羽子板使用）
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの：クモ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 不知火剛臨 | →または←+C |
| 風車崩し | →または←+D |
| 夢桜 | ジャンプ中↑以外+CorD |
| ●必殺技 | |
| 花蝶扇 | ↓↘→+AorC |
| 龍炎舞 | ↓↙←+AorC |
| 飛翔龍炎陣 | →↓↘+BorD |
| 必殺忍蜂 | ←↙↓↘→+BorD |
| ムササビの舞 | ・→↘↓↙←+AorC（ボタン押しっぱなし）<br>・ジャンプ中↓↙←+AorC |
| ●超必殺技 | |
| 超必殺忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |



扇子を相手に投げつける飛び道具。端まで届く



クルッと回転し、尻尾で相手を燃やすおなじみの技



必殺忍蜂の強力版。ヒットした相手は燃えてしまう。連続技に組み込もう



縦に回転し、上方向を尻尾で攻撃する技。対空技として使える



体を横にクルッと回転させながら、ヒジで相手に突っ込む技



2種類のコマンドで出せる空中突進技。用途によって使い分けよう



# キング

解析／蒼炎闘士ゆーち

## プロフィール

格闘技：ムエタイ
誕生日：4月8日
年齢：24歳
出身地：フランス
血液型：A型
身長：175cm
体重：58kg
スリーサイズ：B86・W58・H86
趣味：ワイングラスコレクション
好きな食べ物：野菜（ベジタリアン）
得意スポーツ：ビリヤード
大切なもの：この美しい美貌かしら（笑）
嫌いなもの：不潔な奴（ジャック）

## 通常技

遠距離弱キックは出が早い技なので、この技を出してからリーチのある強攻撃を出すといい。牽制にはもってこいの技だ。

しゃがみ強パンチは上方向に判定が強いので、出の早さを活かして対空に使おう。

近距離強キックは2段技。1、2段目ともにキャンセルがかかるので、この技から連続技につなげるといいぞ。

ふっ飛ばし攻撃はあいかわらず足が地面から浮く。リーチが長いので、小技や立ち強キックなどと混ぜて使おう。

## 必殺技

### ベノムストライク

足の先から気弾を出す飛び道具。出したあとのスキは小さく、弾のスピードも速い。弱だと画面半分ぐらいまで飛んで消えてしまうが、強なら画面端まで届いてくれるぞ。

### ダブルストライク

ベノムストライクの強力版。ベノムストライクを連続で繰り出す技。コマンド自体も簡易化されて出しやすくなったので、ベノムストライクに混ぜて撃つといい。

### トラップショット

バック転蹴りで相手を持ち上げ、蹴りを数発入れる技。無敵時間はあるが、短いうえ攻撃判定が出る前に切れるので活用できない。連続技にも組み込みにくくイマイチな技。

### トルネードキック

上方向に回転蹴りを放ちながら跳んでいく技。判定は強いが、空振ったり、技が終わった時はスキだらけなので、近距離強キックにキャンセルをかけて連続技に組み込もう。

### サプライズローズ

膝蹴りしながら上昇したあと、急降下蹴りをする技。出がかりに無敵はないものの、上昇している時の判定が非常に強い。スキもあまりないので、攻めの要になる技だ。

### ミラージュキック

ダッシュしてから蹴りを数発放つ技。ヒットしても相手はダウンしない。連続技に組み込めるが通常ダッシュと変わらないので、それを利用するのも一つの戦法だ。

## 超必殺技

### イリュージョンダンス

毎度おなじみキングの超必殺技。今回もスキはないが、ガードさせたあとに間合いが離れてしまうので、固めには使えない。飛び道具を抜けるのは健在なので使い道はアリ。

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ホールドラッシュ | →または←+C |
| フックバスター | →または←+D |
| ●必殺技 | |
| ベノムストライク | ↓↘→+BorD |
| ダブルベノムストライク | ↓↘→↓↘→+BorD |
| トラップショット | →↓↘+BorD |
| トルネードキック | →↘↓↙←+BorD |
| サプライズローズ | →↓↘+AorC |
| ミラージュキック | ←↙↓↘→+BorD |
| ●超必殺技 | |
| イリュージョンダンス | ↓↘→↘↓↙←+BorD |



足から放つ飛び道具。弱だと途中で消えてしまうが、強だと端まで届く



ベノムストライクを2連発する技。これも弱と強で飛距離が変化する



バク転蹴りのあと、無数の蹴りを見舞う技。今回はかなり弱体化した



上方向に回転蹴りを出していく技になった。連続技に使えそうだ



出るまでが遅いので、連続技に組み込めない。かなり残念!!



空中から蹴りを出しながら急降下する技。技の出たあとのスキが小さい



ダッシュして相手に接近し、連続蹴りを見舞わせる技



# レオナ

解析／モリスケ

## 通常技

しゃがみ弱パンチは、タイミングよくつなげると連続ヒットし、キャンセルもかかるので跳び込みからの連続技を決める時に使おう。

しゃがみ弱キックは非常にリーチが長く、硬直も小さいので中間距離での牽制に最適。

しゃがみ強パンチは、相手の跳び込みを迎撃する時に使おう。キャンセルもかかるぞ。

しゃがみ強キックはしゃがみ弱キックほど長くはないが、姿勢が低くなるので中段の飛び道具を抜けることが可能。

## 必殺技

### ムーンスラッシャー

ハイデルン直伝の必殺技。しゃがみ弱パンチにキャンセルをかけて連続技にしたり、跳んできた相手を迎撃する時に使う。弱強ともに1ヒットだが、強のみ少し前進する。

### グランドセイバー

ダッシュしてから相手を斬る。スキが小さく、ガードされても反撃を受けない。使える。ヒット後は昇り強キックなどで追い討ち可能。強なら➡＋Dで追加攻撃が出せる。

### Xキャリバー

空中に跳び上がって、Xの文字を描きながら相手を攻撃する。相手にガードされると必ずといっていいほど反撃を受けるので、それほど使う機会は多くないだろう。

### ボルテックランチャー

緑の球を発生させ、相手を攻撃。弱は目の前、強は跳び上がってから発生させる。出るまでに時間はかかるが、破壊力は並ではない。しかも、ヒットさせれば追撃が可能だ。

## 超必殺技

### Vスラッシャー

Vの文字を描きつつ相手を斬る。うまく終り際を当てればガードされても反撃は受けないが、相手はしゃがみガード可能。ボルテックランチャーを決めたあとにも入る。

## プロフィール

格闘技：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：1月10日
年齢：18歳
出身地：不明
血液型：B型
身長：173cm
体重：58kg
スリーサイズ：B84・W57・H85
趣味：特になし
好きな食べ物：野菜
得意スポーツ：特になし
大切なもの：特になし
嫌いなもの：血




ハイデルン直伝の必殺技。性能やグラフィックもほぼ同じ




相手の懐に滑り込んでから、手刀で攻撃する。結構使える

相手をVの字に切り裂く技。ちょっとカッコイイ




## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| キラーバイト | ➡または⬅＋C |
| オーデルバックラー | ➡または⬅＋D |
| ハイデルンインフェルノ | ジャンプ中⬆以外＋CorD |
| **●必殺技** | |
| ムーンスラッシャー | ⬇ため⬆＋AorC |
| グランドセイバー | ⬅ため➡＋BorD |
| Xキャリバー | ⬇ため⬆＋BorD |
| ボルテックランチャー | ⬅ため➡＋AorC |
| **●超必殺技** | |
| Vスラッシャー | ジャンプ中⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC |




手刀でXの字を描いて攻撃する。イマイチ使いにくい




緑色の球を発生させる技。当たると多段ヒットする



# ラルフ

解析／モリスケ

## プロフィール

格闘技：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：8月25日
年齢：39歳
出身地：アメリカ
血液型：A型
身長：188cm
体重：100kg
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：ガム
得意スポーツ：野球
大切なもの：昔、大統領からもらった勲章
嫌いなもの：ヘビ

## 通常技

近距離立ち弱パンチは前作の避け攻撃に似ている技で、おもに対空技として使える。出が遅いので早めに出そう。

遠距離立ち強パンチはリーチのある裏拳。牽制に使えるが、大型のキャラ以外しゃがまれると当たらないぞ。

ふっ飛ばし攻撃はリーチが短くなり、しゃがまれると当たらないキャラが多いので、使いずらくなってしまった。

ジャンプふっ飛ばし攻撃はリーチが長く、判定も強いので使い勝手がよい。頼るしか。

## 必殺技

### バルカンパンチ

炎のパンチ連打。弱と強の大きな違いはパンチの出るスピードで、威力はあまり大差がない。攻撃している間はレバーを前に入れることで、前進することもできる。

### ガトリングアタック

エルボー、裏拳、アッパーと連続して攻撃する。強だとガードされても間合いが離れるので反撃を受けない。また、出がかりは足元の判定がないので、足払いをよけられる。

### 急降下爆弾パンチ

上昇中にも攻撃判定がつき、弱は1、強は3ヒットするが最後の一撃はハズれる。出がかりの無敵時間も短くなった。空中から出す時は飛び道具を越えつつ攻撃するといい。

### スーパーアルゼンチンバックブリーカー

前々作からあるコマンド投げ。威力はそこそこで、投げ間合いも通常投げより広いので、決められるチャンスには確実に決めたい。連続技に組み込むのも有効な使い方だ。

### ラルフキック

期待の新技。一度構えてから、きりもみ状のドロップキックを繰り出す。弱と強で進む距離が伸び、足先をガードさせるように出せば、まず反撃は受けない。

## 超必殺技

### バリバリバルカンパンチ

構えてから前進し、ガトリングアタックからバルカンパンチへとつなげる。出がかりに無敵時間があるので、相手の攻撃を避けつつ当てることが可能。連続技にもOKだ。

### 馬乗りバルカンパンチ

突進してダウンを奪い、倒れている相手に馬乗りしてひたすらパンチを叩き込む激しい技。出が遅く連続技に組み込めず、硬直も長いので有効な使い道が見当たらない。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ダイナマイトヘッドバット | →または←＋C |
| ノーザンライトボム | →または←＋D |
| ●必殺技 | |
| バルカンパンチ | AorCボタン連打 |
| ガトリングアタック | ←ため→＋AorC |
| 急降下爆弾パンチ | ・↓ため↑＋AorC<br>・ジャンプ中↓↘→＋AorC |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 接近して←↙↓↘→＋D |
| ラルフキック | ←ため→＋BorD |
| ●超必殺技 | |
| バリバリバルカンパンチ | ↓↘→↘↓↙←＋AorC |
| 馬乗りバルカンパンチ | ↓↘→↘↓↙←＋BorD |



ヒットすると相手を燃やす連打技。今回はかなり出やすくなった



クルクル回りながら前に進んでの3連続攻撃。足元が無敵になる



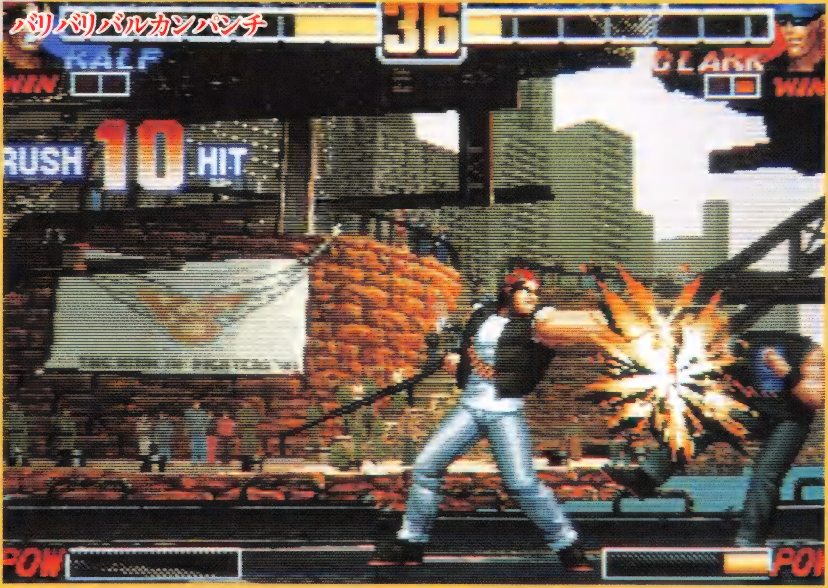
上昇中に攻撃判定ができ、技の出も早くなったのでかなり強い。使える



投げ技はずしできないコマンド投げ技系必殺技。ダメージが大きい



体を捻りながらのドロップキック。見た目も声もカッコイイぜ!!



技のグラフィックが変わり、派手になった。連続技に組み込もう



馬乗り(マウントポジション)になって相手を殴りまくる技



# クラーク

解説／風のFLN

## 通常技

ふっ飛ばし攻撃は技の出こそ遅いが判定は強く、対空技として使える。置いておくような感じで出そう。

しゃがみ強キックはリーチが長く、技の出も早い。中距離からの牽制に使える。空振りするとスキが大きいので、最低でもガードはさせよう。

空中ふっ飛ばし攻撃は技の出がかなり早く、リーチも長い。小ジャンプや昇りジャンプからいきなり出していこう。自分より相手が高い位置にいない限り、空中の相手に対してもかなり強いぞ。

## 必殺技

### バルカンパンチ

気合いを入れて無数のパンチを繰り出す技。今回も連続技に使用したい。ガードされても間合いが離れるため反撃を受けにくい。ヒット後の追い討ちはできないようだ。

### ローリングクレイドル

相手に向かって走り、接触後、相手と一緒にゴロゴロ転がるプロレス技。相手を投げる（接触する）時に、一瞬だけ間があいてしまうので、読まれないように使おう。

### スーパーアルゼンチンバックブリーカー

とにかく使えるコマンド投げ。元々、ダメージが高いうえ、コマンドで追加攻撃が可能だ。前転から出したり、ジャンプ攻撃からバリバリ狙っていこう。

### ナパームストレッチ

前方斜め上空に跳び上がって相手を投げる半対空技。ジャンプのスピードは速いが、使いこなすにはかなりの反応力が必要だと思われる。動体視力を鍛えろという感じ。

### フランケンシュタイナー

ガード不能の打撃投げ。出がかりのモーションが少しありリーチも短いが、なんといってもガード不能。しゃがみ弱パンチキャンセルから出したりするとかなり使える。

### フラッシングエルボー

4つの必殺投げからの追い討ち攻撃。コマンドはどっち向きでもよく、レバーゴリゴリボタン連打で充分出せる。とりあえず決めればお得だが、フランケンのあとは使うな！

## プロフィール

格闘技：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：5月7日
年齢：34歳
出身地：アメリカ
血液型：A型
身長：187cm
体重：99kg
趣味：ガンコレクション
好きな食べ物：オートミール
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：グラサン
嫌いなもの：ナメクジ



前作ほど技がつながらなくなった。ガードされても間合いが離れる

## 超必殺技

### ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

相手をつかみ、さわやかに微笑みながら鬼のように何度も何度も上空に放り投げる、恐ろしいコマンド投げ。超必殺技だけあってダメージもなかなかのものだ。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ピラミッドドライバーEX | →または←+C |
| フィッシャーマンバスター | →または←+D |
| デスレイクドライブ | ジャンプ中↑以外+CorD |
| **●必殺技** | |
| バルカンパンチ | AorCボタン連打 |
| ローリングクレイドル | ←↙↓↘→+AorC |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 接近して←↙↓↘→+D |
| ナパームストレッチ | →↓↘+AorC |
| フランケンシュタイナー | ←↙↓↘→+B |
| フラッシングエルボー | 必殺投げ中↓↘→+AorC |
| **●超必殺技** | |
| ウルトラアルゼンチンバックブリーカー | →↘↓↙←→↘↓↙←+C |



相手と組み、一緒に地面をゴロゴロ転がる



コマンド投げ必殺技の中でも、特に使える



空中にいる相手をつかんで地面に叩きつける技。狙いどころが難しい



コマンド系投げ技。パワーアップ版だと止めの技が違う。クラークスパーク!!



相手の首に足を挟み、そのまま後ろに倒れこみつつ投げる技



超必殺技以外のコマンド投げ必殺技に追い討ちできる



# テリー・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

## 通常技

しゃがみ弱パンチは連射が利くので、接近戦を挑む時の牽制技に使っていこう。

近距離立ち強パンチは2段技になっており、1、2段目の両方にキャンセルをかけることができる。ヒットさせたらそのまま必殺技につなごう。

しゃがみ強キックはリーチが長いうえ、キャンセルがかかる。また、ふっ飛ばし攻撃は相手の足払いをかわしつつ攻撃できるので、どちらの技も先端を当てるようにして、牽制に使おう。

## 必殺技

### バーンナックル

炎をまとった拳を相手に向かって叩き込んでいく突進技。

弱で出すと移動距離が短く、強で出すと長くなっている。スキも小さめなので今回はかなり頼れる技だ。

### パワーウェイブ

おなじみ、地を這っていく飛び道具。

出るのは前作ほど早くはないので、連続技に組み込むことができなくなったが、あいかわらず牽制に使えるぞ。

### クラックシュート

技の性質は前作までと同じだが、大幅に弱体化してしまった。なんと、地上の相手にヒットさせても反撃を食らってしまうのだ。無理な使用は控えたい。

### ライジングタックル

逆立ち状態で空に向かって跳ね上がる技。

上方向への判定が強いので、対空技として使うのがいい。また、連続技に組み込むのもいいぞ。

### パワーダンク

膝蹴りで跳び上がり、下降中に拳を降り下ろす、豪快な技。前作にもあったのだが、今回は攻撃判定が弱いため、かな〜りパワーダウンしてしまった。あひーだ。

## 超必殺技

### パワーゲイザー

連続技に組み込めないので先読みで対空に使うのがいい。また、ゲージ点滅時にパワーマックスで放つと3連ゲイザーに変わるぞ。使い道のほうは変わらないけれどね。

## プロフィール

格闘技：マーシャルアーツ
誕生日：3月15日
年齢：24歳
出身地：アメリカ
血液型：O型
身長：182cm
体重：77kg
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの：なめくじ

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| グラスピングアッパー | →または←＋C |
| バスタースルー | →または←＋D |
| **●必殺技** | |
| バーンナックル | ↓↙←＋AorC |
| パワーウェイブ | ↓↘→＋AorC |
| クラックシュート | ↓↙←＋BorD |
| ライジングタックル | →↓↘＋AorC |
| パワーダンク | →↓↘＋BorD |
| **●超必殺技** | |
| パワーゲイザー | ↓↙←↙→＋AorC |



拳に気をまとわせ、突進して相手を殴る技。今回も連続技に使える



地を這う飛び道具。今回は少ししか前に進まなくなった



クルッと前に回転しながら足のカカトを相手に当てる技。今回はかなり弱体化してしまった



ため技ではなく、コマンド技に変更された。これなら歩きながら技が出せる



前作では猛威を振るったこの技も、今回は悲しいくらい弱くなってしまった



技のグラフィックが変化し、少し前の方でも当たるようになった



# アンディ・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

## 通常技

しゃがみ弱キックはリーチが長く連射が利き、さらにキャンセルをかけることができるので、前作と同様に使用頻度が高い。
しゃがみ強キックは前作より若干リーチが長くなったので、牽制に使えるぞ。
立ち強パンチは2段技になっていて、どちらにもキャンセルをかけることができる。連続技を狙う際に使おう。
遠距離立ち強パンチはリーチが長いので牽制に使えるぞ。
しゃがみ強パンチは横方向に長くキャンセルをかけることができるので、そのあとは必殺技につないでいこう。

## 必殺技

### 飛翔拳

飛び道具ではなくなった。見た目は如月影二の気孔砲。
強で放つとやや飛距離が伸びる。しゃがみ弱キックから弱で放てば連続技になり、ヒットするとダウンを奪える。

### 斬影拳

おなじみの超高速で進む突進技。弱だと移動距離が短く、強だとかなり長い。小技からつなぐことができ、ガードされてもそんなにスキがないのがうれしい。も～最高！

### 我弾幸

背中から体当たりをする技で、技の性質は餓狼シリーズの疾風裏拳と同じ。斬影拳から連続技になり、ダウンを奪えるが、スキはしっかりある。

### 昇龍弾

今回からグラフィックが一新されて、リアルバウト餓狼伝説のようになった。
使いどころは対空。できるだけ引きつけてから、判定の強い弱を出すのがベスト。

### 空破弾

これもおなじみの突進技。裏回りができなくなり、残念なことに今回はパワーダウン。しかし、最後の一発までガードさせるとあいかわらず反撃は受けないので、一応使える。

### 撃壁背水掌

今回から投げ間合いでしか出せなくなったが、ガード不可能なのでかなり美味しい。
また、ヒット後に超裂破弾などで追い討ちをかけることができるぞ。

### 幻影　不知火

攻撃判定のない移動技で、地上に着くまでは無防備なうえ、技自体のスキも大きい。
しかし、相手の頭上を越えたあとや、バックジャンプのあとに出すと結構有効なのだ。

### 幻影　不知火　下顎

下段の掌打を繰り出すが、立ち、しゃがみのどちらでもガードされてしまう。出は早いが、ガードされてしまうと確実に反撃されてしまう。

### 幻影　不知火　上顎

浴びせ蹴りを繰り出す。技の出は遅いがスキが小さめなので結構使えるぞ。

## 超必殺技

### 超裂破弾

炎をまとって空中へ舞い上がり、相手に向かって突進していく技。技自体のスキは大きめなので、ガードされると反撃必死だ。弱なら強パンチから連続技になるぞ。

## プロフィール

格闘技：骨法
誕生日：8月16日
年齢：23歳
出身地：アメリカ
血液型：A型
身長：171cm
体重：68kg
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲッティ
得意スポーツ：ショートトラック
大切なもの：修行時代の写真。師匠の不知火半蔵と一緒に写っているもの
嫌いなもの：犬




これも飛び道具ではなくなった。見た目は影二の気孔砲にそっくりだ




毎度おなじみの突進技。今回はかなり頼れる技になった。タカ大喜び!!




斬影拳からの連係技。斬影拳がヒットした直後に入力すると出る




これも毎度おなじみの対空技。見た目は『RB餓狼伝説』の時と同じ




全体的にパワーダウンしてしまったが、充分使っていける




コマンド系の投げ技。連続技にすると結構なダメージを奪う事ができる




『RB餓狼伝説』の時とは違い、攻撃判定のない移動技




空破弾のパワーアップ版。全身に気をまとったまま相手に突進する




幻影不知火からの連係技の1つ。立ち、しゃがみ、どちらでもガード可能




スキが小さい分、下顎とよりは使える。使うならこちらを出そう

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 剛臨・改 | →または←+C |
| 抱え込み投げ | →または←+D |
| **●必殺技** | |
| 飛翔拳 | ↓↙←+AorC |
| 斬影拳 | ↙→+AorC |
| 我弾幸 | 斬影拳ヒット中↓↘→+AorC |
| 昇龍弾 | →↓↘+AorC |
| 空破弾 | ←↙↓↘→+BorD |
| 撃壁背水掌 | 接近して←↙↓↘→+C |
| 幻影　不知火 | ジャンプ中↓↘→+BorD |
| 幻影　不知火　下顎 | 幻影　不知火着地中AorC |
| 幻影　不知火　上顎 | 幻影　不知火着地中BorD |
| **●超必殺技** | |
| 超裂破弾 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |



# ジョー・ヒガシ

解析／風のFLN

## 通常技

立ち弱パンチは技の出がかなり早い。リーチも長いので、かなりウハウハな技だ。さらにキャンセルもかかるので、かなりいい感じの技だ。

しゃがみ弱キックはある程度連打が利き、リーチもそこそこある。接近戦での牽制に、そして連続技にと活躍してくれるはずだ。

遠距離立ち強キックは、キャンセルはかからないものの、リーチが長く、威力も高い。中間距離からの牽制にガンガン使っていこう。

## 必殺技

### ハリケーンアッパー

コマンド式の飛び道具。見た目通り攻撃判定に高さがあるのがうれしい。強だと2回竜巻を出すので、飛び道具の撃ち合い時に相手に与えるプレッシャーは大きいぞ。

### 爆烈拳（ばくれつけん）

技の出が早く、弱攻撃をキャンセルして出しても連続技になる。しかし、ガードされると距離が開いてしまうので、ぷるぷるしているところに反撃されてしまう。注意。

### 爆烈拳フィニッシュ

弱は肘を打ちおろす中段攻撃でダウンは奪えない。強は小ジャンプ回し蹴りでダウンさせる。どちらもタイミングにより爆裂拳からつながる。1発目から強で出すのがお得。

### タイガーキック

コマンドが変わり、大きくパワーアップした。相討ちでも相手をダウンできるようになったので、地上戦でも狙おう。スラッシュキックに化けなくなったのがうれしい。

### スラッシュキック

技の出るスピードが少し遅くなった感じがする。移動する距離が短くなり、強でも画面端から画面端までは届かないぞ。弱だと中間距離からでも空振ってしまう時がある。

### 黄金のカカト（おうごん）

前作ではガードされても、ほとんど問題なしだったが、今回はついにスキができてしまった。しゃがみ攻撃を空振りさせつつ攻撃できるので、いいタイミングで出そう。

## 超必殺技

### スクリューアッパー

おなじみの超必殺技。グラフィックが変わり、カッコよくなったが技の性質は同じだ。近距離だとダメージが大きい。ハリケーンアッパーを1、2回撃ったあとに出すと効果的。

## プロフィール

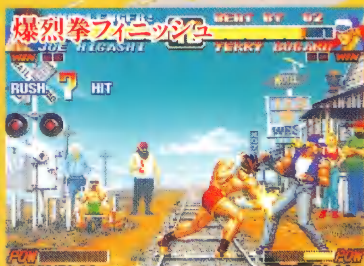
格闘技：ムエタイ
誕生日：3月29日
年齢：23歳
出身地：日本
血液型：AB型
身長：180cm
体重：72kg
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
得意スポーツ：格闘技全般
大切なもの：はちまき
嫌いなもの：学校



腕の振りで生み出した竜巻を相手に撃ち出す技。弱と1発、強だと2発撃つ飛び道具



連続で拳を繰り出すラッシュ攻撃。技の出が早いうえ、1発目が当たると続けて当たる



前作同様、爆烈拳中にコマンドを入力すると出せる追加技。弱と強で技が変化する



コマンドが変わって出しやすくなった。無敵時間もあるので、信用できる対空技だ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ひざ地獄 | →または←+C |
| レッグスルー | →または←+D |
| ●必殺技 | |
| ハリケーンアッパー | ←↙↓↘→+AorC |
| 爆烈拳 | AorCボタン連打 |
| 爆烈拳フィニッシュ | 爆烈拳中↓↘→+AorC |
| タイガーキック | →↓↘+BorD |
| スラッシュキック | ←↙↓↘→+BorD |
| 黄金のカカト | ↓↙←+BorD |
| ●超必殺技 | |
| スクリューアッパー | ↓↘→↓↘→+AorC |



グラフィックが少し変わった。パワーアップ版は前に進む



クルッと体を回転させ、蹴りを出しながら突進する技



ジョー版クラックシュートという感じ。今回はスキができた



# リョウ・サカザキ

解析／修羅騎士 鷹

## 通常技

まず、遠距離立ち弱キック。この技はリーチが異様に長く、出も早くスキも小さいという3拍子そろった技だ。牽制に使うのが最適。

しゃがみ弱キックは、連射が利くので、接近戦での牽制に使っていこう。

近距離立ちorしゃがみ強パンチ。これらの技は連続技を決めていく時の一環として使うのがベスト。またこれらの技は、しゃがみ弱キックから目押しでつないでいけるぞ。

## 必殺技

### 虎煌拳

前作にあった「純粋な飛び道具」とは違い、気の塊がちょっと出る感じになった。しかし、中距離での牽制や近距離強パンチからの連続技に使うことができる。

### 虎砲

今回も対空技として使えるが、攻撃判定がイマイチ弱いので、できるだけ引きつけてから出さないと、つぶされてしまう恐れがあるぞ。

### 飛燕疾風脚

しゃがんでいる相手には当たらないうえ、ガードされたら反撃を受けるのであまり使う必要性は無い。近距離強パンチなどから連続技になるのでそちらの部分で頼ろう。

### 極限流連舞拳

この技は一種のコマンド投げ。出す場合は、相手と近ければ近いほどいい。また、最後までヒットさせると相手が宙に浮くので、大ジャンプなどから追い討ちをかけることができるぞ。

### 猛虎雷神剛

今回からの新技。相手に向かって突っ込んでいき、突き上げアッパーを出すもので、打撃防御技になっている。2、3段目から虎砲につながるので連続技に組み込んでもよい。

## プロフィール

格闘技：極限流空手
誕生日：8月2日
年齢：24歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：179cm
体重：68kg
趣味：日曜大工
好きな食べ物：餅、納豆
得意スポーツ：相撲
大切なもの：拾ってレストアしたバイクと牧場のオヤジさんからもらった馬
嫌いなもの：足がいっぱいついた虫（ムカデなど）



前に飛ばなくなってしまった。気をまとったパンチといった感じだ



対空技として使えるが、今回は攻撃判定が弱くなった。引きつけてから出そう

## 超必殺技

### 覇王翔吼拳

遠距離からの牽制に使おう。この技は、弱より強のほうがスピードが速い。また、体力ゲージ点滅時にパワーマックス状態で出すと、通常時の覇王翔吼拳をも消してしまう。

### 龍虎乱舞

おなじみリョウが使う乱舞技。パワーMAX状態＋ゲージ赤だと、ヒット数が増え、攻撃力が高くなる。出るのは遅くなったが、ガードされてもスキが小さくなった。



技の軌道が高くなってしまったため、しゃがんでいる相手には当たらない。かなりつらい



接近戦専用の打撃系コマンド投げ。この技が終わったあとに追い討ちが入る



巨大な飛び道具。端から端まで届くうえ、弾のスピードが速い



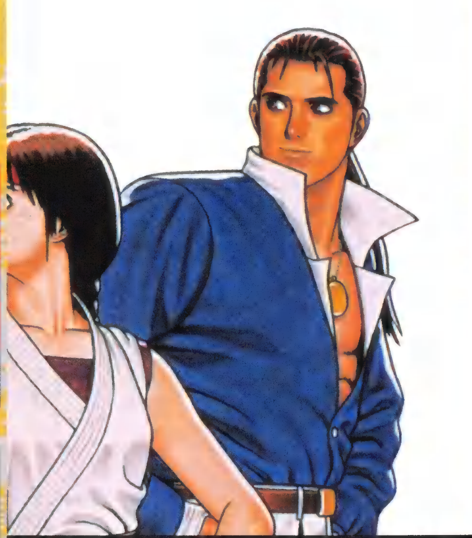
打撃防御効果のある技。前に進みながら技が出るが、転ばない

毎度おなじみ龍虎乱舞。ガードされてもスキが小さくなった




## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 谷落とし | →または←＋C |
| 巴投げ | →または←＋D |
| ●必殺技 | |
| 虎煌拳 | ↓↘→＋AorC |
| 虎砲 | ・→↓↘＋AorC<br>・雷神剛ヒット中に→↓↘＋AorC |
| 飛燕疾風脚 | →↘↓↙←＋BorD |
| 極限流連舞拳 | 接近して←↙↓↘→＋C |
| 猛虎雷神剛 | ↓↙←＋AorC |
| ●超必殺技 | |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→＋AorC |
| 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←＋AorC |



# ロバート・ガルシア

解析／モリスケ

## プロフィール

格闘技：極限流空手
誕生日：12月25日
年齢：24歳
出身地：イタリア
血液型：AB型
身長：180cm
体重：85kg
趣味：車のコレクション
好きな食べ物：ヤキソバ、オレ
得意スポーツ：モータースポーツ
大切なもの：車のコレクション
嫌いなもの：昔、リョウに死ぬほど食べさせられたラッキョウ

## 通常技

立ち弱キックは足元を攻撃するローキックで、相手の足払いをつぶすことが可能。

しゃがみ強パンチは対空技として使える。龍牙の判定が弱めなので、こちらを使う機会も多い。

立ち強キックはリーチの長い回し蹴り。スキも小さく判定も強いので、中間距離でガンガン出して構わない。

しゃがみ強キックもリーチが長くキャンセルもかかるので、必殺技につないで相手の動きを封じよう。

## 必殺技

### 龍撃拳

飛び道具だが途中で消滅してしまう。弱と強で飛距離の差はないが、強で出すと気弾が画面上に残る分スキが大きい。攻撃範囲は広いので、跳び込みを迎撃できる時多し。

### 龍牙

拳を突き出して跳び上がる。おもに対空技として使い、弱は1、強は2ヒットするが、強だと無敵時間が短く、相討ちになりやすいので、使うなら弱のみにした方がよい。

### 飛燕旋風脚

疾風脚から旋風脚に変わり、回転しながらの跳び蹴りを繰り出すようになった。弱は2回、強は4回攻撃し、強のみ硬直が極端に小さいので、弱を使う必要はほとんどない。

### 飛燕龍神脚

空中から急降下するキック。弱はほとんど前に移動せず、強は斜め下に落下する。相手にガードされると高く跳ね返るので、反撃を受ける可能性あり。

### 極限流連舞脚

蹴り技を連発するコマンド投げ。4発目を決めたあとに相手が浮くので、龍牙や空中ふっ飛ばし攻撃で追撃しよう。追撃を含めばかなりの威力になるので常に狙いたい。

## 超必殺技

### 覇王翔吼拳

画面の端まで届き、相手の飛び道具を貫通する飛び道具。弱は出が早いのだが弾のスピードが遅く、強は出が遅い分弾の速度が速い。ある程度、間合いを離してから出そう。

### 龍虎乱舞

相手に突進し、連続攻撃を繰り出す。出が遅くなったので連続技に組み込めなくなったが、硬直が少なくガードされても反撃を受けないのでリスクは少ない。




全然前に進まない飛び道具（?）攻撃範囲は広いので、偶然対空技になることも…




見た目通り対空技。弱と強でヒット数が変化するぞ




名前が変わるのと同時に技の性質も変わった。多段ヒットする




弱と強で急降下する角度が違う。跳ね返り時に反撃されることも




基本的にリョウのと同じ。さすが同じ流派といったところか




基本的にはリョウの技と同じ。追い討ちもかかる

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 龍跳脚 | →または←+C |
| 首切り投げ | →または←+D |
| ●必殺技 | |
| 龍撃拳 | ↓↘→+AorC |
| 龍牙 | →↓↘+AorC |
| 飛燕旋風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| 飛燕龍神脚 | ジャンプ中↓↙←+BorD |
| 極限流連舞脚 | 接近して←↙↓↘→+D |
| ●超必殺技 | |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |

リョウよりも弾を撃つのが早い。この点はかなり重要だ





# ユリ・サカザキ

解析／蒼炎闘士ゆーち

## プロフィール

格闘技：極限流空手
誕生日：12月7日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：A型
身長：168cm
体重：50kg
スリーサイズ：B82・W56・H80
趣味：カラオケ
好きな食べ物：甘口カレー
得意スポーツ：ソフトボール
大切なもの：友達とママの形見のパールのイヤリング
嫌いなもの：タコ、もしくはタコみたいな人

## 通常技

近距離しゃがみ弱パンチは連射も利き、キャンセルもかかるので、接近戦では非常に重宝する技な～のだ。

近距離立ち、しゃがみ強パンチは判定も強く、キャンセルもかかるので、連続技へのつなぎや地上戦で使える技だ。また上方向にも強いので、対空技としても使えるっち。

遠、近距離しゃがみ強キックは出が早く、キャンセルが利く技。リーチも非常に長いので、足先をガードさせて必殺技につなぎ、相手を固めに持っていくことも余裕っち！

## 必殺技

### 虎煌拳

前作とは違い、画面端から強で撃っても画面中心ぐらいまでしか届かなくなってしまった。射程範囲は短いが弱で出せば連続技になるので、まだまだ使い道の多い技だろう。

### ユリちょうアッパー

身を屈めてからカエル飛びアッパーをくり出す。弱はほとんどその場で、強は一歩踏み込みつつ出す。着地してもスキはなく、判定も強いので、対空技や連続技に使えるっち！

### ダブルユリちょうアッパー

強のユリちょうアッパーで浮かせた相手に、さらにアッパーで追い討ちする追加攻撃。早めのタイミングで出せば手堅く連続ヒットするので、連続技に組み込んで使おう。

### 雷煌拳

前作までとは違い、前に進みながらジャンプして攻撃する技になった。相手のしゃがみ強キックキャンセル飛び道具を抜けるのは健在。連続技に組み込めば、お得な技っち！

### 百烈ビンタ（コマンド投げ）

コマンド投げなので投げ技はずしされないのが利点。前転のあとなどに狙っていくのが有効。ちなみに、投げキャンセルはできなくなったっち。

### 百烈ビンタ（移動投げ）

遠距離で入力するとダッシュで近づき、ヒットするとビンタを決める打撃系投げ技。連続で出すと、非常に強いっち！

### ユリちょうナックル

1回転してから拳を突き出して突進する技。相手にしゃがまれると当たらないけど、出がかりの1回転に無敵時間があるので、相手の飛び道具を抜けつつ攻撃できるっち！

### ユリちょう回し蹴り

放物線を描くように跳び上がり、回転蹴りを連発する技。弱と強で放物線の高さが違う。しゃがみ弱パンチ連発からキャンセルで弱を出して連続技にすると強いっち！

## 超必殺技

### 覇王翔吼拳

画面半分ぐらいの巨大な気弾を撃つ。この技は画面端から端まで届き、弱と強で弾のスピードが違う。敵の飛び道具を消しつつ飛んでいくので、牽制の飛び道具に合わせよう。

### 飛燕鳳凰脚

毎度おなじみの乱舞技。パワーアップ版は雷煌拳でしめるようになった。出が早く、ただ出しても結構怖い。ガードされてもスキがなく、打撃防御にもなるので使えるっち！

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 鬼はりて | →または←+C |
| さいれんと投げ | →または←+D |
| 燕落とし | ジャンプ中↑以外+CorD |
| ●必殺技 | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| ユリちょうアッパー | →↓↘+AorC |
| ダブルユリちょうアッパー | 強ユリちょうアッパー着地時 →↓↘+AorC |
| 雷煌拳 | ↓↘→+BorD |
| 百烈ビンタ（コマンド投げ） | 接近して←↙↓↘→+A |
| 百烈ビンタ（移動投げ） | ←↙↓↘→+C |
| ユリちょうナックル | ↓↙←+AorC |
| ユリちょう回し蹴り | ↓↙←+BorD |
| ●超必殺技 | |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| 飛燕鳳凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+BorD |



あまり飛ばなくなってしまった。弱と強で使い方が異なってしまう



見た目はカエル飛びアッパー。見ての通り、対空技に使える



見た目が変わった。ジャンプしながら攻撃



ユリちょうアッパーからの追加技



ガードさせればスキが全然ない。いい感じだ



ジャンプ攻撃からの連続技に使える



パワーアップ版は、最後に雷煌拳で止めを刺すのだ



極限流の奥技の一つ。巨大な気弾を放つ



弱と強で技を出す時の高さが違う。連続技に使える



出がかりの1回転中に無敵時間がある



# 麻宮アテナ

解析／蒼炎闘士ゆーち

## プロフィール

格闘技：超能力＋中国拳法
誕生日：3月14日
年齢：18歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：163cm
体重：49kg
スリーサイズ：B83・W57・H82
趣味：星占い
好きな食べ物：いちご大福
得意スポーツ：ラクロス
大切なもの：ピーターラビットのティーセット
嫌いなもの：バッタ

## 通常技

近距離強パンチは判定が強く、キャンセルも利くので、接近戦やダッシュから使える。

しゃがみ強パンチは通常技対空として最適なので、相手のジャンプ攻撃に対して潜り込む感じで出していくといい。

遠距離強パンチと強キックはリーチが長いので、弱キックなどと混ぜて牽制に使うのがいい。

ふっ飛ばし攻撃は出が早く、攻撃判定が非常に強い。連射も利き、スキがないので牽制技として出すだけでもいいぞ。

## 必殺技

### サイコボールアタック

腕を左右に大きく開き、手の先からピンクの気弾を放つおなじみの飛び道具。スキは前作同様小さいので、今回も通常技にキャンセルをかけて使っていくといいだろう。

### フェニックスアロー

空中で体を丸めて突進していく技。弱は急降下しながら突っ込み、強は緩やかな角度だが、スピードがあり最後に横蹴りをする。どちらもスキが小さく、ジャンプ攻撃にキャンセルして出せる。

### νサイコリフレクター

腕を前に突き出し、でっかい光弾で壁をつくる技。光弾自体に攻撃判定があり、敵の飛び道具をはね返すこともできる。弱はその場で、強は一歩踏み込んで出す。

### サイコソード

手の先から光の剣を出して跳び上がる技。無敵時間はないが攻撃判定が強いので、おもに対空技として使うことになる。連続技に使っても安定したダメージが奪える。

### 空中サイコソード

サイコソードの空中版。ジャンプ中に出るだけで、基本的な性能は変わらない。フェイント技としても有効。

### サイキックテレポート

残像を残して高速移動する技。弱と強で移動距離が変わる。無敵時間はなく、移動中は食らい判定も残っているので、飛び道具や通常技でつぶされてしまう。

## 超必殺技

### シャイニングクリスタルビット

自分の周りにクリスタルビットを張り巡らせる超必殺技。バリアを張り巡らせているが、外からの攻撃にイマイチ弱い。

### 空中シャイニングクリスタルビット

空中で出せるシャイニングクリスタルビット。ジャンプ攻撃をキャンセルして出しても連続技にならず、ガードさせてもあまりけずれない。

### クリスタルシュート

指先にビットを集め、光弾を作り、ボタンを離すと発射する飛び道具。飛び道具を消しながら進むので、近距離でも使える。

### 空中クリスタルシュート

基本的な性能はクリスタルシュートと同じだけど、弾を投げるのは斜め下方向だ。



両手からピンク色の弾を撃ち出す技。基本的には前作と同じ



グラフィックが変わった。性能はあまり変わらない



見た目は変わったが、やはり飛び道具を跳ね返せる。超技でもOK



ビットを体の周りで回転させる



名前通りテレポートする技。移動中も食らい判定は残っている



空中版サイコソード。性能的には通常のものと変わらない



手に光をまとって上昇する技。無敵時間がないが攻撃判定が強い



空中から斜め下にビットを飛ばす、空中版クリスタルシュート

シャイニングクリスタルビットを1つにして撃つ技




空中版シャイニングクリスタルビット。性能も変わらず




## 技コマンド表

**●投げ技**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ビットスルー | →または←+C |
| サイキックスルー | →または←+D |
| サイキックシュート | ジャンプ中↑以外+CorD |

**●必殺技**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| サイコボールアタック | ↓↙←+AorC |
| フェニックスアロー | ジャンプ中↓↙←+AorC |
| νサイコリフレクター | →↘↓↙←+AorC |
| サイコソード | →↓↘+AorC |
| 空中サイコソード | ジャンプ中→↓↘+AorC |
| サイキックテレポート | ↓↘→+BorD |

**●超必殺技**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| シャイニングクリスタルビット | ←→↘↓↙←+AorC |
| 空中シャイニングクリスタルビット | ジャンプ中に←→↘↓↙←+AorC |
| クリスタルシュート | シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC |
| 空中クリスタルシュート | 空中シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC |



# 椎拳崇

解析／風のFLN

## 通常技

遠距離立ち弱キックはリーチが長く、牽制に最適。足の先をペチペチと当てるカンジで使うとGOODだ。

遠距離立ち強キックは前に踏み込んでキックを出すので、見た目よりもリーチがある。技の出が少し遅めなので、遠距離立ち弱キックなどを混ぜていくとつぶされにくいぞ。

しゃがみ強キックはあいかわらずリーチが長いが、出したあとのスキが大きいので、タイミングを相手に読まれないように。ガードさせたらキャンセル超球弾がセオリーだ。

## 必殺技

### 超球弾

飛び道具。技の出は結構早い。当然、出したあとに硬直があるので、フェイントを混ぜつつ、撃つタイミングがバレないようにしよう。強だと弾のスピードが早いぞ。

### 龍顎砕

足をバタつかせつつ空中に飛び上がる技。対空技として使用できるが、技の出が遅めなので相手が着地してしまう時がある。3ヒットしない限りダウンを奪えない。要注意。

### 龍連牙・地龍

前作の龍連牙っぽい技。スキが少し大きくなったようだ。相変わらず連続技に組み込むことはできる。また、攻撃中は浮いているので、足払い系をかわしつつ攻撃できるぞ。

### 龍連牙・天龍

見た目のよい新技。おもに連続技に使う。技の出が早く、判定もそこそこ強いので、反応次第で対空技としても使えそう。空振りするとスキが大きいので反撃を受けてしまう。

### 龍爪撃

弱、強ともに少しスキがあるので、ガードされた時にめりこんでしまうと危険。相手の足元を狙って出そう。相手を跳び越してから入力すると戻ってくるように出せるぞ。

## 超必殺技

### 神龍凄煌裂脚

超必殺技が2つに増えたが、基本には同じ技。これは龍連牙・地龍→龍顎砕のコンビネーションだ。威力はあるが、無敵時間が短く、連続技にも使えない。イマイチ。

### 神龍天舞脚

こちらは龍連牙・天龍からのコンビネーション。凄煌裂脚よりは無敵時間が長いので、相手の技を空振りさせせつつ当てることができる。やっぱり連続技には使えないけど。




アテナのサイコボールアタックとほぼ同じだが、出したあとに硬直がある

## プロフィール

格闘技：超能力＋中国拳法
誕生日：9月23日
年齢：19歳
出身地：中国
血液型：B型
身長：172cm
体重：61kg
趣味：漫画鑑賞
好きな食べ物：肉まん
得意スポーツ：サッカー
大切なもの：早見優のデビューアルバム
嫌いなもの：修行




空に登っていく感じの龍連牙。場合によっては対空技にも使える




龍連牙の地上バージョン。前作の龍連牙はこっちだ




無敵時間はあるが、技の出が遅い。カウンター用か？




スキがある奇襲技。足元を狙えば攻められる

## 技コマンド表

●投げ技

| | |
|---|---|
| 発勁 | →または←＋C |
| 巴投げ | →または←＋D |

●必殺技

| | |
|---|---|
| 超球弾 | ↓↙←＋AorC |
| 龍顎砕 | ←↓↙＋BorD |
| 龍連牙・地龍 | ←↙↓↘→＋A |
| 龍連牙・天龍 | ←↙↓↘→＋C |
| 龍爪撃 | ジャンプ中↓↙←＋AorC |

●超必殺技

| | |
|---|---|
| 神龍凄煌裂脚 | ↓↘→↘↓↙←＋B |
| 神龍天舞脚 | ↓↘→↘↓↙←＋D |




龍連牙・天龍から龍顎砕のコンビネーション。無敵時間が長い




超必殺技の1つ。龍連牙・地龍から龍顎砕



# 鎮元斎

ちん げん さい

解析／風のFLN

## プロフィール

格闘技：中国拳法全般（主に酔拳を使用）
誕生日：４月27日
年齢：89歳
出身地：中国
血液型：A型
身長：164cm
体重：53kg
趣味：麻雀
好きな食べ物：酒
得意スポーツ：散歩orスキップ
大切なもの：酒
嫌いなもの：パンダ

## 通常技

遠距離立ち強パンチはリーチが長いので、中間距離から牽制に使える。キャンセルがかかるので、瓢箪撃につなぐといいだろう。

遠距離立ち強キックは、足元の食らい判定が引っ込むので、しゃがみキックに対して強い。リーチも結構長いので、ドンドン使いたいところだ。

しゃがみ強パンチは判定が上方向に対して強い。しかも頭突きのあとのキックにも攻撃判定がある。お手軽な対空技として活躍するぞ。

## 必殺技

### 瓢箪撃

瓢箪を相手に向かってぶつける遠距離攻撃。強で出すと1回出したあとに、下段にもう1回撃つ。使いどころはやはり中間間合いでの牽制といったところだろう。

### 柳燐蓬莱

身体を回転しながら空中へ跳び上がり、相手を攻撃する技。技の出が早く、判定も強いので、接近戦や起き上がりに出したりすると効果的だ。弱なら対空にも使えるぞ。

### 回転的空突拳

速いスピードで地面を転がり、拳で相手を攻撃する技。低い体勢から技を出すため、一部の立ち攻撃と飛び道具を潜り抜けることができる。奇襲技として使おう。

### 酔管巻翁

コマンドを入力するとフラフラする状態になる。この時は投げ以外には無敵で、この状態から➡＋AかCで蝶襲鯥魚を、➡＋BかDで回転的空突拳を出せるぞ。

### 望月酔

いきなり地面に寝てしまう最高にグレートな技。上段、中段の攻撃が当たらなくなる。

また、寝ている間もズリズリと移動できるし、ABCD同時押しでやめることもできる。

### 蝶襲鯥魚

低いジャンプ軌道を描きつつ相手に襲いかかる技。移動スピードが速いので、中、遠距離から奇襲に使える。

スキはしっかりあるので、ガードされるとピンチだけど。

### 龍蛇反蹴

望月酔で寝転んだ状態からいきなり跳ね起きて突進、蹴りを見舞う技。スピードは結構速いので、ズリズリ後退すると見せ掛けて突進、といった感じで奇襲にはなる。ただし、スキは大きいので多用は控えたい。

### 鯉魚反蹴

これも望月酔からの追加技で、側転で後退しながら蹴る。後退しながら技を出すため横方向へのリーチは短いのだが、出るのが早いうえ、ガードされても反撃されにくいのが強み。対空技になることもあるし、威力もなかなかあるぞ。

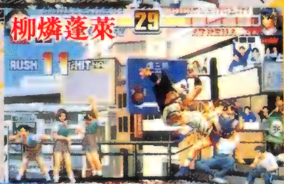
## 超必殺技

### 轟欄炎砲

口から激しい勢いで炎を出して相手に向かって吹きつける技。弱だと斜め上方向に、強だと真横に出すぞ。さらにパワーアップ版だと、辺りに炎を撒き散らすようになる。



ひょうたんを相手にぶつける技。弱だと1回強だと2回撃つ



体を回転させながらジャンプし、相手を攻撃する技



地面に早いスピードで転がり、起き上がりに裏拳を出す



フラフラ状態になるが実は無敵状態



パワーアップ版は前方向全体に炎をまき散らす



奇襲に使える突進技。でもスキがあるので、注意すること



寝ている間は上段、中段ともに無敵



望月酔から出る技の1つ。後方回転しながら蹴る。強い



ビヨーンという声とともに飛び掛かる

## 技コマンド表

●投げ技

| | |
|---|---|
| 強飲酒 | ➡または⬅＋C |
| 逆脚投げ | ➡または⬅＋D |

●必殺技

| | |
|---|---|
| 瓢箪撃 | ⬇↙⬅＋AorC |
| 柳燐蓬莱 | ➡⬇↘＋AorC |
| 回転的空突拳 | ・⬅↙⬇↘➡＋BorD<br>・酔管巻翁中➡＋BorD<br>・望月酔中 ⬅↙⬇↘➡＋BorD |
| 酔管巻翁 | ⬇↘➡＋AorC |
| 望月酔 | ⬇↙⬅＋BorD |
| 蝶襲鯥魚 | 酔管巻翁中➡＋AorC |
| 龍蛇反蹴 | 望月酔中⬆＋B |
| 鯉魚反蹴 | 望月酔中⬆＋D |

●超必殺技

| | |
|---|---|
| 轟欄炎砲 | ⬇↘➡⬇↘➡AorC |



# キム・カッファン

解析／修羅騎士　鷹

## 通常技

しゃがみ弱キックは、接近戦での牽制に最適。キャンセルをかければ連続技も可能。

しゃがみ強キックはリーチが長く、ヒットすればダウンを奪えるので、この技も牽制に使おう。

近距離立ち強パンチは2段技で、1段目はキャンセル可能。連続技へつないでいこう。

遠距離立ち強キックは、相手の足払いをかわすことができるので、この技も使えるぞ。

## 必殺技

### 飛燕斬

前作から引き継がれている対空技。しかし、前作に比べると無敵時間がかなり短くなったので、ギリギリまで引きつけてから出さないとつぶされてしまう。

### 半月斬

股を開いて体を回転させながら相手に突っ込む技。前作では連続技に組み込めなかったこの技も今回は、近距離立ち強パンチにキャンセルをかければ連続技になる。

### 飛翔脚

空中から相手に向かって切り込んでいく奇襲技。

多段ヒットするうえ、空中ふっ飛ばし攻撃などにキャンセルをかけてからも出すことができる。

### 流星落

スライディングで突進していき、相手を浮かせカカトを落として相手を地上に叩きつける技。

連続技や奇襲に使っていけるが、ちょっと当てにくい。

### 空砂塵

この技は回転しながら空中へ上がっていき、そのまま蹴りを数回当てる技。

## プロフィール

格闘技：テコンドー
誕生日：12月21日
年齢：30歳
出身地：韓国
血液型：A型
身長：176cm
体重：78kg
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼肉
得意スポーツ：体操
大切なもの：2人の息子
嫌いなもの：悪

『RB餓狼伝説』から登場した技だが、『96』ではイマイチ使いどころが難しい。

## 超必殺技

### 鳳凰脚

突っ込んでいき、複数攻撃を加えたあと飛燕斬を空中で2発ブチかます乱舞技。連続技に使えなくなり、スキもかなり大きいのでダメっぽい。空中で出せるのは同じだ。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 首極め落とし | →または←+C |
| 殺脚投げ | →または←+D |
| ●必殺技 | |
| 飛燕斬 | ↓ため↑+BorD |
| 半月斬 | ↓↙←+BorD |
| 飛翔脚 | ジャンプ中↓↘→+BorD |
| 流星落 | ←ため→+BorD |
| 空砂塵 | ↓ため↑+AorC |
| ●超必殺技 | |
| 鳳凰脚 | ・↓↙←↙→+BorD<br>・ジャンプ中 ↓↙←↙→+BorD |



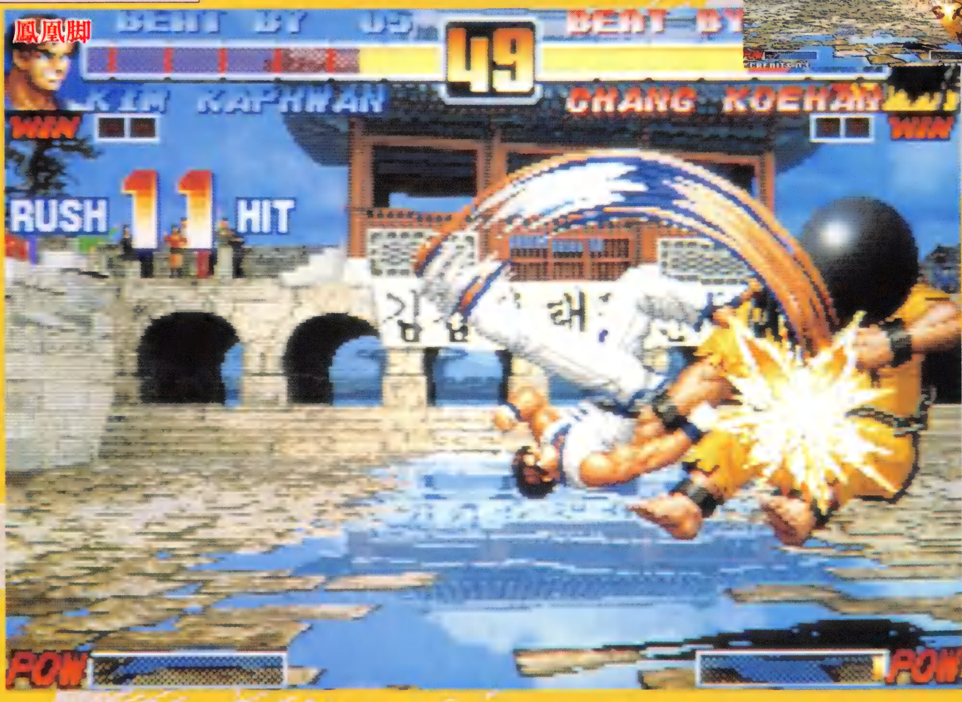
毎度おなじみの技。今回も対空技に使える



今回は連続技にできるようになった



多段ヒットする強力な技。おもに奇襲技として使う



おなじみの乱舞技。今回は出たあとのスキが大きく、連続技にもならない



下段から上段に連係する技。今回は2発目が空振りしやすい



コマのように回転しながら空中に蹴りを出す。弱は1発、強は2発だ



# チャン・コーハン

解析／モリスケ

## 通常技

しゃがみ弱パンチはリーチが短くなってしまったが、判定はそこそこ強くキャンセルもかかるぞ。

遠距離立ち強パンチは鉄球を使ったリーチの長い攻撃だが、しゃがまれると見事に空振りしてしまう。

しゃがみ強キックは足払いではなく、鉄球を使った攻撃に変化。リーチは長いぞ。

ふっ飛ばし攻撃は、ビッグな腹を使ったダイナマイトな攻撃。ちゃっかりキャンセルもかかるぞ。

## 必殺技

### 鉄球粉砕撃

大きく振りかぶってから鉄球で攻撃する。前作ではガードさせた時に4回けずれたが、今回は1回のみ。

また、しゃがんでいる相手にも当たり、出がかりに打撃防御効果がついている。




けずりダメージは減ってしまったが、出始めに打撃防御判定がついた

### 鉄球大回転

頭上で鉄球を回転させる。技が出ている間は攻撃判定が強い。攻撃中にABCDを同時に押すと、回転を途中で止められるのは前作と同じ。

また、間合いが近ければしゃがみ弱パンチキャンセルから弱で出せば連続技になる。

### 鉄球飛燕斬

キム直伝の飛燕斬だが、あいかわらず無敵時間はついていない。強より弱の方が出が早いので、弱のみ小技にキャンセルをかけて出せば連続技になる。




前作より攻撃判定が強くなった。それ以外は前と同じだ

### 大破壊投げ

前作の相手を叩きつける投げがコマンド投げに変化。ただ、威力は新しい通常投げとほぼ変わらず、投げ間合いもそれ程広くないので、投げ抜け防止ぐらいにしかならない。

## 超必殺技

### 鉄球大暴走

突進乱舞技だが、出がかりの無敵時間が短くなってしまった。ガードされても反撃は受けないが、相手に届かないと転んでしまいスキができる。最後の一撃は色々種類があってかなり楽しい。ゴロゴロ。

## プロフィール

格闘技：力にものをいわせるパワー攻撃で特に型はない
誕生日：10月21日
年齢：39歳
出身地：韓国
血液型：B型
身長：227cm
体重：203kg
趣味：ものを破壊すること
好きな食べ物：羊の丸焼き
得意スポーツ：卓球
大切なもの：鉄球
嫌いなもの：ムカデ




出がかりの無敵時間が短くなったので、ちょっと弱くなった感じだ。残念!?

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 破顔撃 | →または←+C |
| 鎖締め | →または←+D |
| ●必殺技 | |
| 鉄球粉砕撃 | ←ため→+AorC |
| 鉄球大回転 | AorCボタン連打 |
| 鉄球飛燕斬 | ↓ため↑+BorD |
| 大破壊投げ | 接近して→↘↓↙←→+C |
| ●超必殺技 | |
| 鉄球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |




あいかわらず無敵時間がない




通常投げから格が上がった



# チョイ・ボンゲ

解析／モリスケ

## プロフィール

格闘技：身軽さと両手のツメを武器に闘う
誕生日：10月25日
年齢：36歳
出身地：韓国
血液型：B型
身長：153cm
体重：44kg
趣味：ものを切り刻むこと
好きな食べ物：かに
得意スポーツ：新体操
大切なもの：フレディのツメをまねて自分で作ったツメ
嫌いなもの：コンニャク

## 通常技

しゃがみ弱パンチは前作通りキャンセルがかかるので、2発入れてキャンセル竜巻疾風斬で手堅く安定。しゃがみ強パンチもキャンセル可なのでどちらでもヨシッ。

しゃがみ弱キックは、リーチが短いものの連打が利くので、接近戦で使える。

ジャンプ強パンチは前作通り裏回りが狙えて、攻撃回数が3ヒットに増えた。

ふっ飛ばし攻撃はリーチがありキャンセルもかかるので使いやすい。

### 飛翔空裂斬

コマンド入力してから攻撃ボタンとレバーを入れっぱなしにしておくと、壁ターンしてから弱は斜め下、強は真横に旋風飛猿刺突を出す。これから方向転換にもつながるぞ。

## 必殺技

### 竜巻疾風斬

小技にキャンセルをかけて連続技に組み込むのが基本。無敵時間はついていないが、強で出した時の威力がかなり高め。攻撃回数は間合いにもよるが平均9ヒットする。

### 飛翔脚

空中からの踏み踏み蹴りで、硬直が小さくなりヒットすれば着地で通常技につなげることができる。弱と強で落下する角度が変わり、ガードされても反撃されない点は大きい。

### 旋風飛猿刺突

ダウンを奪えなくなってしまったが、それ以上に強力な連係攻撃の方向転換につながるようになった。

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 頭乗刺し | →または←+C |
| ●必殺技 | |
| 竜巻疾風斬 | ↓ため↑+AorC |
| 飛翔空裂斬 | ↓ため↑+BorD |
| 飛翔脚 | ジャンプ中↓↘→+BorD |
| 旋風飛猿刺突 | ←ため→+BorD |
| 方向転換 | 飛翔空裂斬or旋風飛猿刺突中レバー+ボタン |
| 疾走飛翔斬 | ←ため→+AorC |
| ●超必殺技 | |
| 真！超絶竜巻真空斬 | →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |



強のアクションが変わり、前よりも攻撃的になった

### 方向転換

旋風飛猿刺突と飛翔空裂斬を出した時に、レバーを8方向のいずれかに合わせて攻撃ボタンを押すと、3回まで進行方向を変えられる。空中多段ヒットも狙えるぞ。

### 疾走飛翔斬

ダッシュしてから跳び上がりつつ相手を斬る。走っている時は飛び道具を抜けられそうだが、実は無理。ガードされるとスキだらけなので、使いどころに困る必殺技だ。

## 超必殺技

### 真！超絶竜巻真空斬

出がかりに長い無敵時間があり判定も強くなった。しかも、相手キャラによっては空中多段ヒットする。ガードされると硬直があるので危険だが、対空技として非常に強力。



この技から方向転換につながる。キーッ！



着地から通常技につながる



技性能が変化した。自在な動きが可能だ



大幅にパワーアップ。対空やカウンター用の技として活用できるぞ



3回までレバーとボタンで方向が変えられる。便利だ



見た目はいわゆるダッシュ斬り。ガードされるとスキあり



# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

TM


SNK ＞ RPG ＞ 容量不明

MVS ＝ カセット ＝ CD 9月27日発売予定 8，800円

## 武士道烈伝の気になる謎が今明らかに！ 主人公たちが旅する世界も大公開!!

前号までの紹介で、かなり全貌が見えてきた『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。システムや世界観も明らかになってきて発売日が待ち遠しいね！

今月は、今まで秘密になっていたキャラクターにまつわる謎を大公開！ さらに主人公たちが旅をする世界を紹介していくぞ!!

### 天草を追う！「それぞれの理由」とは…

格闘ゲームの段階からキャラが闘う理由は設定されていたが、このRPGでは、さらにそれがハッキリ見えてくるようになった。

主人公たちの深い事情が分かるスタートイベントで、今まで以上にキャラに惚れ込むこと間違いなし。



### 覇王丸

スタート地点：飛騨・枯華院
武蔵国出身／26歳／
飽くなき前進を求める剣豪。

**旅立ちの理由**

突然現れた天草との出会いに、挑むべき強さを感じた覇王丸。
「強ぇぇヤツと闘いてぇだけなんだ！」
覇を志す太陽のような心で、彼は天草を追って旅立つ。



### 牙神幻十郎

スタート地点：飛騨・枯華院
山城国出身／29歳／
冷酷非常な人斬り稼業。

**旅立ちの理由**

和狆の修業にもそむきはじめる乾いた心。そして天草出現で覇王丸への運命的な対立が明確に。
覇を志す月の如き心で、彼もまた天草を追いひとり旅に出る。

※画面は開発中ものを使用しており、変更の可能性があります。また、敵パーティ、背景についても、実際のゲーム画面と異なる場合があります。

# ガルフォード



スタート地点：東北・月山
米国・サンフランシスコ出身／21歳／正義に燃える青い目のNINJA。

### 旅立ちの理由

服部半蔵のもとで日夜、忍者の修行に励んでいたガルフォード。ところがそこに天草が忍び寄る。ともに修業を重ねていた半蔵の息子・真蔵の身体をなんと天草が奪ってしまう。息子の奪還のためすぐにあとを追い消える半蔵。師匠を助けようと、ガルフォードも月山から旅立つ。

# ナコルル



スタート地点：カムイの森・カムイコタン
カムイコタン出身／18歳／大地の声を聴く巫女。

### 旅立ちの理由

大自然が魔界の力に侵されはじめていることに気づくナコルル。
その影響下、父を失うことをキッカケに、邪悪な力の根を絶つため旅にでる。父が語った「江戸の十兵衛のところにいけ」との言葉を信じて…。

# 橘右京



スタート地点：武蔵・老学者の庵
近江甲賀郡・馬杉村出身／25歳／花を求めて魔界に踏み入る薄命の剣士。

### 旅立ちの理由

最愛の女性・圭殿のために"究極の花"を探し求める右京は武蔵国にある、とある老学者のもとをたずねる。老学者は花のありかの詳細は知らぬが、魔界の入り口になら自生する、と教えてくれる。では、魔界とはどこにあるのか？ そう思う右京に老学者は十兵衛をたずねよ、と。右京は図らずして十兵衛、そして天草につながる苦難の道を進むことになる…。

# チャムチャム



スタート地点：南米・グリーンヘル
南米・グリーンヘル出身／14歳／ジャングル育ちのおてんば娘。

### 旅立ちの理由

グリーンヘルの太陽神殿にまつられている宝玉、パレンケストーンとタンジルストーン。世界の命運を握るこの宝玉を護るのがチャムチャムの一族の掟。ところが突如現れた天草によって、パレンケストーンが奪われてしまう。
チャムチャムは、この秘石を取り戻すためにパクパクとともに日本へと旅立つ。

# キャラクターにまつわる謎に迫る！

ここでは、邪天降臨之章で登場するキャラクターにまつわる、秘密に迫ってみたいと思う
今まで謎に包まれていたことも、ここを読めばバッチリ！

## 柳生十兵衛 序盤のカギを握る重要人物

サムスピのキャラでも人気の高い柳生十兵衛。時代劇ではかなりのヒーローなのは知っての通り。
格闘シリーズではあまりに元気すぎて忘れている人も多いかも知れないが、彼は徳川家光に陰でつかえるスパイともいえる"公儀隠密"なのだ。シナリオでは、天草の動きを主人公キャラより先に先にと追いかけているので、プレイヤーは彼の跡をたどっていくことで、序盤ステージをクリアしていくことになる。
しかし、彼はつかまりにくいぞ。気がついたら富士に登っていたりするらしいからね。

## 牙神幻十郎は、なぜ「ひとり旅」なのか？

主人公の6キャラの内、この牙神幻十郎を選択したプレイヤーだけ、最後までパーティを組むことができない。つまり幻十郎はひとりでエンディングまで旅をし、謎を解き、闘い抜かなければならないのだ。でも、これは幻十郎を選ぶプレイヤーならナットクしてもらえるハズ。
彼が刀を手にしたのは、まさに自分の母を手にかけたその時だった。彼の背中にある大きな太刀傷は、その時母に斬られたものである。以来、彼は人斬りを金で請け負う闇の剣客として修羅の道をさまよってきたのだ。
人斬りをも刹那的に楽しみ、「つまらぬこと…」と吐き捨てる。「友情、平和、愛…すべてを信じろ。そして裏切りを味わえ」。母の記憶からか、そう口にする彼が、よもや他の剣豪と徒党を組めるはずもないのだ。
こんな幻十郎をあえて選ぶプレイヤーなら、彼を愛してあげることもできるかも。どうかキミの愛で彼をエンディングまでたどりつかせてやって欲しい。

## ナコルルの名パートナー ママハハ＆シクルゥの秘密

宝刀チチウシを守護する鷹、ママハハ。当然、現在の宝刀伝承者であるナコルルにつきっきりで旅をともにすることになる。
ナコルルの使う奥義は、格闘ゲームの方でもおなじみだが、RPGの方でもママハハで敵を倒す技も多い。バトルイベントでもママハハ奥義は高いグレードで炸裂するぞ。
一方、サムライスピリッツシリーズ第3作「斬紅郎無双剣」で初登場した狼、シクルゥもRPGに登場。カムイコタンから向かう江戸でナコルルを待っていたりと、大事な場面でナコルルの力となり、忠誠を尽くしてくれるぞ。

## チャムチャムが追っているパレンケストーンとは？

南米・グリーンヘルの太陽神殿にまつられた2つの宝玉、パレンケストーンとタンジルストーン。この2つの宝玉はチャムチャムの兄であるタムタムが日夜護っている。
この2つの石は、天草、ミヅキという両章のボスの魔力の根源である「アンブロジャ」の力を持っているのだ。
パレンケストーンの方は、実は天草自身がグリーンヘルに持ち込み、宝玉として祀らせることで、さらに力を吸収したもの。
邪天降臨之章はこの石を天草が再び持ち出すことから物語が展開していくことになる。
スタートイベントで、石を奪われたタムタムに大変なことが起こる。それを知らぬままチャムチャムは伊勢に飛ばされてしまうのだが…。



宝玉を探して旅をするチャムチャム

# 序盤の展開はこうなっている！ 邪天降臨之章

## 邪天降臨之章 ストーリー

無数のキリシタンの血が流された天草の乱から約100年、現世への怨念により天草四郎時貞の怨霊がよみがえった。一世紀を越える怨念は平和な日本に厄災をもたらしはじめる。

サムライたちは己の進む道の先に、魔人天草の姿を感じとっていた。

ある者は戦の予感に喜び、ある者は涙した。

…そして、物語がはじまる。

## シナリオ展開&解説

スタートイベントで天草を追うキッカケを得た主人公キャラ。それぞれは柳生十兵衛を探して江戸に向かうことになる。不穏な空気を察知し、密かに天草を追っている。

各キャラクターたちは、天草の情報を得るために、十兵衛がいる江戸へ向かうのだった。

ナコルルはカムイの港から船で江戸へ向かい、他のキャラは歩いていく。意外なのはチャムチャムで、彼女は神の怒りを買って伊勢まで飛ばされて（ワープ）しまうのだ。いきなりきてしまうので、このあと一苦労するらしく、江戸に向かうために、彼女だけとんでもないオリジナルイベントをこなさなければならないらしいぞ。

江戸に入ったらまず、サムライ酒場で2名のパートナーを選ぶことになる。志を同じくするサムライたちがすでに集まってきているのだが、声をかけていくとそれぞれ反応が違う。中にはあからさまに断ってくる者も。

一方、十兵衛の方は、江戸の屋敷から天草を追って旅に出てしまっているらしく、パーティは十兵衛のあとを追って旅をすることになる。十兵衛の痕跡をたどって旅をするパーティは最初の敵に出くわすのだった…。

敵を倒すバトルイベントをいくつかクリアした段階で、やっと十兵衛に出会えることになる。ここでは天草の情報だけでなく、旅に必要なアイテムも手にいれることができるのだ。

このあと、パーティは天草の影を追って、伊勢、京、大阪、阿蘇…と全国縦断の旅に再出発する。どの場所でも、天草が蘇ったことをキッカケとした、魔の勢力の増強による不穏なできごとが待ち受けている。その町ごとに現れる敵を成敗し、町に平穏を取り戻しながらパーティは力をつけ、どんどん天草を追いつめていく…。

それぞれのスタート地点から、それぞれの理由をもって江戸に集まったキャラたちが、全国を縦断。「邪天降臨之章」は広い地域から天草への一点へと集中しながら進む展開となっているのだ。



これかサムライたちか旅をする日本。実際の日本地図とはだいぶ形が違う

### 江戸の十兵衛屋敷

邪天降臨之章で重要なカギを握っている柳生十兵衛の屋敷。

十兵衛は公儀隠密として天草の動向を探っているので屋敷を留守にすることが多く、なかなか会うことができない。

無事十兵衛に会うことができれば、大事な情報と重要アイテムを手に入れることになる。

ここから主人公たちの旅は、本格的にはじまることになる。



前半の最重要人物、柳生十兵衛。立派なお屋敷だ

### 関所（高崎）

各地方のフィールドには江戸時代らしく、関所が存在する。プレイヤーが最初に足止めを食らうのがココ。

ここを通るには手形が必要なのだが、手形には万能のものや、ニセ物まであるらしい。

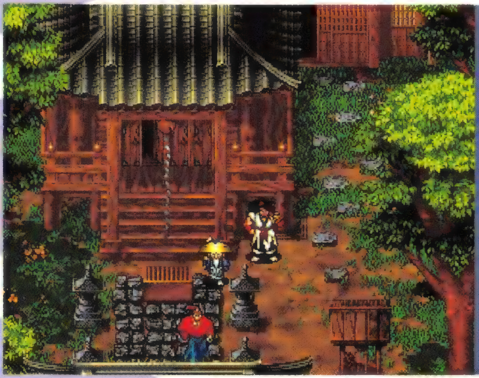
この関所を通らないと、次の地方フィールドには進むことができないぞ。



さすがのガルフォードたちも手形がないと関所は通過できないようだ

### 修業場・枯華院（こかいん）

全国各地に設定された修業場。各キャラはスタート地点でいくつかの（平均２つ）奥



覇王丸と幻十郎のスタート地点である枯華院は修業場の一つでもある

## シナリオ選択/GAME START

↓

## 6名の中からプレイヤーキャラを選択

↓

### スタートイベント／各キャラの背景や天草を追う理由が明らかに！

| 覇王丸 | 牙神幻十郎 | ナコルル | 橘右京 | ガルフォード | チャムチャム |
|---|---|---|---|---|---|
| 枯華院（覇王丸・幻十郎共通） | | カムイコタン | 老学者の庵 | 月山 | グリーンヘル |
| 覇王丸と幻十郎が花諷院和狆の指導のもと修行中。２人は兄弟弟子だが、性質は180度違う　天草が突如出現！ | | 大自然が異変を起こし始めカムイの森で父が臨終。その元凶を察知 | 究極の華のありかについて老学者からヒントをもらう | 服部半蔵のもとで修行中！半蔵の息子・真蔵が犠牲に | 島の秘密・パレンケストーンを天草に奪われ、太陽神の怒りを買う |

この段階で「関所」など最初のハードルあり

※ナコルルは船で江戸へ！
※チャムチャムはワープで伊勢へ！
（ゆえにこの後、ひと苦労する）

↓

### 隠密・柳生十兵衛のもとへ

公儀隠密として天草の不穏な動きを追跡している十兵衛に会うことが第一の目的となる

※ところが十兵衛も天草を追い各地を転々…！

↓

江戸

**サムライ酒場**／パートナーを選択（この地点で２名を選択＝パーティーメンバー確定）

**十兵衛屋敷**／十兵衛に会えたら、需要なアイテムを手に入れるらしい！

↓

### 全国行脚の旅へ／各地で巻き起こっている不穏な現象の元凶をなぎたおして進む！

- 関東地方/江戸城など
- 東海地方/富士など
- 伊勢地方/伊勢など
- 関西地方/京、大坂など
- 九州地方/阿蘇山など

様々なポイントを経ながら天草を追う！

- 修行場：各地の修行場で奥義を手に入れる
- 鍛冶屋：敵の属性に合わせ刀・剣を鍛える
- バトル：各キャラ専用イベントもある

エンディングへ……

義をバトルで使うことができるように設定されているが、後半に進むにつれ強敵が出現するため、さらに威力のある奥義を手に入れる必要が出てくる。

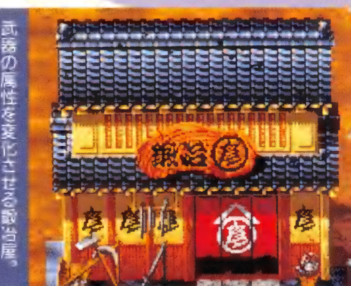
画面の枯華院も修業場のひとつ。プレイヤーは修業相手とバトルをおこない、相手に勝つことによって奥義を修得することができるという仕組み。負けてしまうと、道場からつまみ出されてしまうらしいので、気合いを入れてがんばろう！

各キャラが手に入れられる奥義は10種類以上。また必殺の奥義も修得可能らしいから、ここでの修業は大事だぞ。

## 鍛冶屋（伊勢）

この施設も随所に存在している。

このRPGではキャラと密接な関係にある武器を買ったり交換したり…というシステムは存在しない。



武器の属性を変化させる鍛冶屋。旅の途中で何度もたずねることに

しかし、敵キャラによっては、選択したキャラの武器の性質では倒せない敵も出てくると思う。そこでこの鍛冶屋をフル活用。ここで武器を鍛えてもらい（性質を変化させる）、強力にしてもらうのだ。性質を変化させれば、今まで苦戦していた敵も簡単に倒せるようになり、旅を有利に進めることができるぞ。

## 老学者の庵

序盤の関東フィールドでは、右京のスタート地点でもある老学者の庵が、大事なポイントになるらしい。ここでは十兵衛を探して旅をするために役立つ色々な情報を教えてくれるぞ。

この老学者、若き覇王丸を指導していた人で、右京に魔界の華のことを教えてくれるのもこの人。さらに、昔は並ぶ者のいない剣豪だったというからかなりのクセ者だ。

でも頼れる人には間違いないので、プレイに困った時には、彼のところをたずねてみよう。



右京のスタート地点である庵。ここの老学者は、色々なことを教えてくれるぞ

# 妖花慟哭之章 序盤の展開はこうなっている！

## 序盤のシナリオ展開&解説

「邪天降臨之章」での天草四郎時貞も、この「妖花慟哭之章」での羅将神ミヅキも、ともに巨悪であるアンブロジァの魔の力を背景に、自らの怨念から野望を果たそうとするわけだが、天草にくらべミヅキのやり方は実に巧妙であった。

そのためか、シナリオの展開も縦に横にと、非常に立体的なものとなっている。

また、各主人公キャラのスタート地点から、江戸へと集中する序盤展開となる邪天降臨之章とは逆に、出雲を起点に全世界をいったりきたり、一点から各地へ広がっていく展開となるのがこの章の全体像といえる。

まず、主人公は花諷院和狆から「不穏なカゲあり」の手紙をもらい出雲へ向かう。そこでは柳生十兵衛がすでに魔物と闘っており、出くわした主人公は「助太刀」とばかりに闘いに加わっていく…。

ところが、それが世界中を旅するキッカケとなってしまうのであった。

この出雲からミヅキは世界を手中にする計画を進行させていた！ 十兵衛とともにバトルしている間に〝魔神要塞〟と呼ばれる基地から〝邪銅鐸〟が世界中に発射されてしまう。この〝邪銅鐸〟こそミヅキが世界征服のために生み出した最終兵器のようなもの。一気に世界は不穏な闇につつまれていく。

出雲のバトルの果てに、プレイヤーは「最初からこうなるの!?」というサムスピファンには少しキツイ展開に驚くだろう（もちろんゲームで体験して欲しい）。ここで最初の別れがあるとだけいっておこう。

そう、この章はサムスピゆかりのキャラたちや、ふんだんに用意されたRPGオリジナルキャラたちと、世界中で出会い、別れ、キャラクターたちのスピリッツを高めていく展開となっているのだ。

さて出雲での別れのあと、主人公は突如現れる〝冥界門〟を通り世界中へとつながる巨大ダンジョン〝魔界道〟へと進んでいくことになる。日本の各地、中国の北京、フランスのパリ、南米のグリーンヘル、アメリカのサンフランシスコ…。邪銅鐸とミヅキの影を追って主人公たちは進む。

しかし、魔界道それ自体がダンジョンであり、いきつく地域では強力な敵やワナが待ち構えている。もちろん、その地域をクリアしなければ先へは進めないし、クリアするために違う地域へ駒を進めなければならないという厳しい状況になっている。

それだけではなく、ある地域ではなんと過去へタイムワープするしかけまで存在するというから驚きだ。

そうしたフィールド展開に、この章のカギとなるキャラである「疾風の鈴音」の存在がからんで、シナリオはエンディングへの伏線を引きながら進行していくのだった。

空間も時間も飛び越えて、サムライたちが大活躍する！ それがこの妖花慟哭之章だ!!

## 妖花慟哭之章 ストーリー

サムライたちの元に花諷院和狆から一通の手紙が届いた。太平の世を崩壊させんとする最悪の者が現れたのである。

残虐な魔物を使役する魔界の巫女、羅将神ミヅキがこの世界を魔界に変え、全世界を征服しようとしていたのだ！

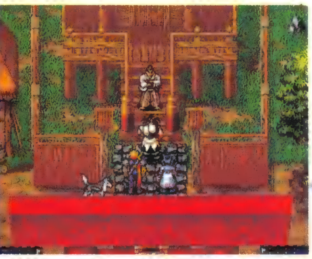
サムライたちの血が疼き、魔界を目指す旅がはじまった。

## 出雲大社

和狆の手紙を受けとり、出雲にきて、最初に出くわすのが十兵衛と魔物の対決。

このあと、主人公パーティを巻き込んだ壮絶なバトルの結果、思いがけない事態が発生することになる。公儀隠密である十兵衛はどうなる？ そして和狆までもが！

このあとの意外な展開は、実際にプレイして自分の目で確かめて欲しい。



妖花慟哭之章で最初におとずれる場所。十兵衛とともに魔物と闘うことになる

## 魔界道

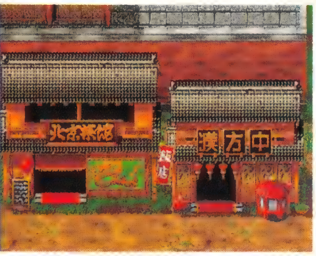
日本各地と世界中を結ぶ、今までのRPGでは他に例を見ない巨大なダンジョンが待ち受けている。それがこの魔界道だ。

地上の入り口は〝冥界門〟と呼ばれ、これは各地でのイベントをこなすなど一定の条件下でのみ現れる。各地を結ぶ魔界道はそれぞれに形状が異なっており、めちゃくちゃ複雑。しかも通り方によってシナリオの展開が違う！ なんてことも…。



日本各地と世界中を結ぶ巨大ダンジョン。あまりに広くて迷いそうです

## 中国・北京



看板に北京と書いてあるので北京であることは間違いないようだ

天安門を中心にさまざまな店が立ち並ぶ北京フィールド。

今回は、くわしく説明することはできないが、王虎はここで主人公たちを待っているらしい。しかも、ミヅキに操られたボスキャラになんと王虎も操られて…。

はたして主人公たちは、ボスキャラに操られている王虎を救うことができるのであろうか？ それはプレイヤーの腕次第だ。

その他にも、ここ北京では、王虎の双子の兄である王竜や家族も登場。一筋縄ではいかないイベントがいくつも存在しているようだ。

## フランス・パリ

シャルロットの家族も登場する、フランスのパリフィールド。

中世ヨーロッパの町並みをサムライたちが闊歩する。

ここでのボスは当時のパリの最高権力者らしい。最高というぐらいだから、ここのボスには苦労しそうだね。

この闘いの場面で登場してくれるのが、ナインハルト＝ズィーガー。彼はドラッヘ・ライヒの国王にして騎士団長なのだが、パリ攻略のカギは彼が握っているらしい…。



シャルロットの故郷のフランスのパリ。建物がそれらしい

## シナリオ選択/GAME START

↓

## 6名の中からプレイヤーキャラを選択

↓

花諷院和狆からの手紙で出雲に来ることに……

↓

**出雲**

**サムライ酒場**／パートナーを選択（この地点で1名を選択＝メンバーは途中で変化？）

**出雲大社**／魔物と闘う柳生十兵衛を助ける
十兵衛を助けるシーンが世界行脚への過酷な旅へと主人公を巻き込むことに！

**邪銅鐸登場！**
「魔神要塞」から世界中に邪魔銅鐸が発射されてしまうのだ！

**冥界門登場！**
巨大ダンジョン「魔街道」に突入！

| 九州地方 | 関西地方 | 伊勢地方 | 東北地方 |
|---|---|---|---|
| 疾風の鈴音登場！まだナゾの人物だけに対処法の選択が鍵になるらしい | 京・大坂を中心シナリオが急展開。このあととんでもないことが。 | アッと驚く仕かけがてんこ盛り。ここをプレイせずして死ねるか。 | なんと恐山が舞台らしい。ここでも様々な敵と対峙するのか？ |

### 巨大ダンジョン「魔街道」で世界と日本各地を縦横無尽！なんと、タイムワープまでも？

それぞれの地域に存在する敵を片づけながら、ダンジョンをいったりきたり！
各地でサムスピゆかりの「あのキャラ」がこれでもか！と出会いを待ってる！
最終エンディングがこの地に待っているかは、やってみなけりゃわからない！
……そしてこれ以外にも「隠された地」が存在するらしい！

| 北京 | パリ | グリーンヘル | サンフランシスコ |
|---|---|---|---|
| 王虎登場！王虎は北京ボスにより正気を失わされている？ | ズィーガー登場！シャルロットの実家巻き込み、倒すは最高権力！ | 島キャラ総出演パレンケ、タンジルの両石を巡り、序盤の転換点突入。 | ガルフォード故郷へ彼の実家も登場。パーティは最新アイテム入手？ |

## 南米・グリーンヘル

チャムチャムの故郷グリーンヘル。その中心となる太陽神殿でとんでもないことが起こっている！
このフィールドではチャムチャム衣装を作ってくれた親友のチョナチョナや長老まで、地元のみんながビシバシ登場する。
そしてこのフィールドでは、あの「バナナン」も出てくるらしいぞ。
ちなみにチャムチャム本人の結構のんきなスペシャルイベントが用意されているのもこのフィールドだ！



チャムチャムの旅の出発点、グリーンヘル。バクバクもいるよ！

## アメリカ・サンフランシスコ

ガルフォードの家族（ガルフォードの家族ってやっぱりアメリカン忍者!?）が待っているのが、ここサンフランシスコ。
もちろんここでも重要なイベントがいくつも用意されている。特に妖花慟哭之章の重要人物「疾風の鈴音」に関する新たな展開が生まれるのもココ。
しかし、イバラの道あり、ゴーストが登場したりと、かなり苦労させられそうなフィールドだ。




ガルフォードの故郷、サンフランシスコ。レストランもあるようだ

## ここで突然プレゼントコーナー

8月22〜24日に開催される「東京ゲームショウ'96」に『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』も展示される。
そこで、今回はこの「東京ゲームショウ'96」の無料招待券を100名様にプレゼント！　ただし、日時の関係で8月18日必着分のみ有効とさせていただきます。

※お得情報。プレゼントの招待券を持って東京ゲームショーのSNKブースにいくとSNK特製ステッカーが当たるぞ。



# NINJA MASTER'S 覇王忍法帖™



## 基本キャラ10人とボスキャラ2人による対CPU戦徹底攻略!!

解析／ジェイケイ

**発売からしばらくたち、みんなも遊び込んでいると思うけど、今月はそんな人のための全キャラで対CPU戦攻略。目指せエンディング!!**

ADK ＞ 格闘アクション ＞ 330M

| | | |
|---|---|---|
| MVS | 発売中 | ￥98,000 |
| カセット | 発売中 | ￥32,000 |
| CD | 9月発売予定 | 価格未定 |

### これが最後の隠し技!? 信長の『闇連弾』紹介!

必殺技や隠し技などの秘密がたくさんある『ニンジャマスターズ』。

その中でも、まさしく最後の隠し技を飾るにふさわしいスゴい技を紹介しよう。その名も『闇連弾・愚者必滅』!!

ボスキャラの信長だけが使えるこのグレイトな技は、瞬殺烈火のように連続してコマンドを入力することで、次々に10発もの連続攻撃を繰り出す必殺技。超力ゲージMAX時か、超烈火モード中に使うことができる。しかも、真必殺と同じように、いくら使ってもゲージを消費しないからまさしくグレイト!

威力の方も、隠し技だけあって大ダメージを狙える。だてに難しいコマンドじゃないな! という感じだ。見た目も格好いいしね。

コマンドは以下の通りだけど、実は結構カンタンに出すコツのようなものがある。それは、3発目以降を「レバーを左右にガチャガチャ連続で入れながら、ABCDボタンを全部同時に連打!」というもの。確実ではないが、かなり出せるぞ。でも本当は、正確にコマンドを入力した方がイイんだけどね。

### 闇連弾(やみれんだん)・愚者必滅(ぐしゃひつめつ)コマンド

超力ゲージMAX時か超烈火モード中に：←ため→＋AB、←→＋AB、着地後←→＋BC、←→＋AB、←→＋CD、←→＋AB、←→＋CD、←→＋AB、←→＋AB、←→＋AB

追加入力で次々と攻撃を叩き込めるのだ！



トドメはぜいたくコンボ。落鳳斬から…





ここまでは真の三界無惨と同じだが



3発目のタイミング&ボタンを変えると…



怨霊爆！ 体力ゲージの1本強を奪うぞ！

※記事中のコマンド類はキャラが右を向いている時のものです。

# 霞の隠しコンボ!?『裏奥義・華蝶繚乱』紹介

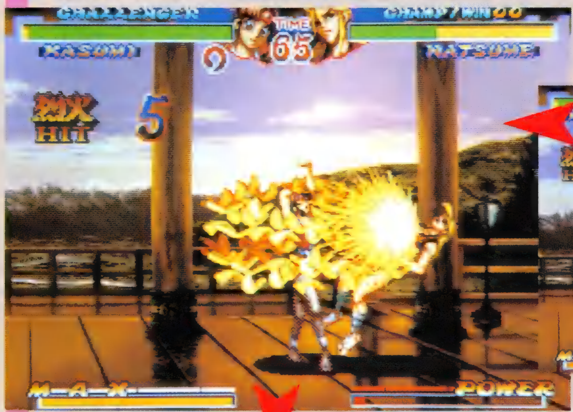
前号でちょっと触れた、霞の闇コンボに隠された「ウハウハなおまけ」の正体が判明した。まぁ、要するに闇コンボの別バージョンといった感じのNINJAコンボだ。

コマンド自体は、普通の闇コンボの最後の部分を、➡＋ACにするだけ。見た目はというと…。写真を見ての通り。どこがウハウハなのかは今イチ分かりにくいけど、とにかくためしてみよう!!

## 裏奥義・華蝶繚乱（うらおうぎ・かちょうりょうらん）コマンド

闇コンボが出せる状態で：近B—B—A—B—➡AC

霞が網タイツ姿に！　隠し闇超力の「裏奥義・華蝶繚乱」だ



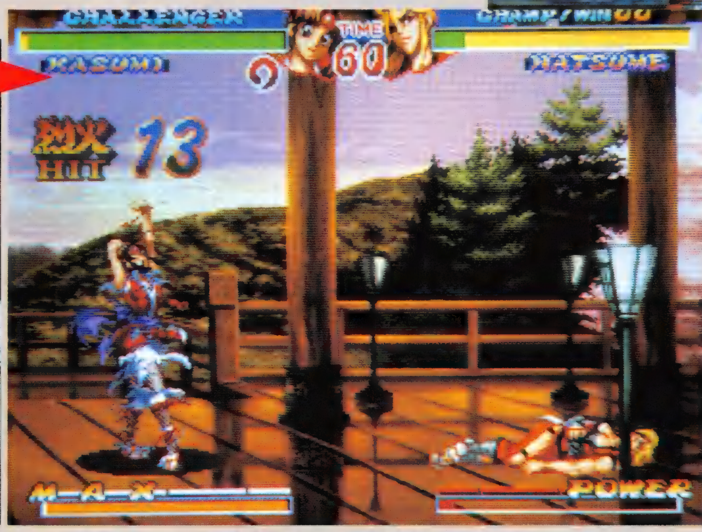




おもむろに（ウソ。辞書で調べてみよう）服が破けて…




攻撃が終わってバナナ（本当は蝶）が消えるとしっかり見れる。ウハウハ!?




破れた服が元に戻って終了。なぜ元に戻るかは永遠の謎だ（お約束）




NINJA MASTER'S 覇王忍法帖™

## ちょっと「お得情報」

『ニンジャマスターズ』において、対人戦や対CPU戦に欠かせないコマンド投げ。

このコマンド投げだけど、技によっては投げが失敗した時に通常技（しゃがみ強キックなど）が出てしまい、スキだらけになってしまうことがあるよね？

そこでコマンド投げのボタン部分を、弱のボタンと同時押しにするのだ。例えば鴉のコマンド投げは➡⬅↙＋Bだけど、これを➡⬅↙＋ABにする。そうすれば、投げに失敗してもAのしゃがみ弱パンチが優先されるので、多少はスキが小さくなるのだ。

ちょっとした違いだけど、実は結構使えたりするのだ。対戦で起き上がりにコマンド投げを狙ったが、跳ばれてしまって強斬りが出てスキだらけ！　なんてことを回避できるので、みんなも友達と対戦する時に使ってみよう。




普通の入力だと、失敗時にしゃがみ強斬りが出てしまう。これはピンチ




そこで登場、お得入力法。失敗してもしゃがみ弱斬りが出るだけ。本当にお得なんです

# 強力な連続技でガンガン押そう！



# サスケ

攻略／ジェイケイ

## 基本戦法

まずはCPU戦での基本戦法を3つ解説していこう。
　戦法①…跳び込みから連続技を狙う。連続技は、ジャンプ強キック→A、B、B、↓B→キャンセル必殺技がおすすめ（武器を持っておくこと）ジャンプ強キックをガードされた場合は、Aでやめて再び跳び込んでいこう。
　戦法②…ジャンプ弱キックをガードさせてコマンド投げ。まずは前方ジャンプの上昇中にジャンプ弱キックを出す。するとCPUは大抵ガードするので、着地後少し前に歩き、相手のガード硬直が解けた直後を狙ってコマンド投げを決めるという戦法だ。
　戦法③…相手をダウンさせたあとの戦法で、起き上がりに密着して➡＋Aを重ねたあと、相手の反撃を飛蒼拳（瞬殺烈火）で潰すというもの。コツは飛蒼拳を出すタイミング。➡＋Aの硬直が解けた直後ではなく、一瞬遅らせて出すとヒットしやすいぞ。
　この戦法は、鳳凰、鴉、信長の3キャラ以外に通用する。



まずは起き上がりに➡＋Aを重ねるべし



しかるのち、飛蒼拳で反撃を潰すべし。以下繰り返すべし

## 対CPU戦攻略

### キャラ別対CPU戦

戦法①で倒せるのは、雷牙、天和、ゴエモン、雲仙。
　雲仙は対空に大粉砕撃を出してくるのだが、開始直後ぐらいの間合いから跳び込んで、ジャンプ強キックを早めに出せば潰すことができる。



ジャンプ弱キックは上昇中に出すこと。その方がガードさせやすい



着地後、少し歩いてコマンド投げ。いわゆる投げハメってやつです

戦法②を使う相手は鳳凰、ナツメ、霞。この3人以外にも結構通用するので、困ったら頼るしか。
　そのほかのキャラには独自のパターンを使う。
　サスケに対しては画面端で立ちガードして待ち、蒼空脚・旋＆烈をガードしたらA、B、B、↓Bキャンセル必殺技を決めていこう。真超力もガードしてしまえば立ち強キックで反撃可能だ。
　鴉は少し遠めで待っていると飛び道具や連続突きを出すことが多い。これに集中しておき、確認したらすぐに跳び込んで連続技（遠いときはジャンプ強キック→しゃがみ強キック）を叩き込むべし。
　蘭丸にはバックステップして間合いを離して弱の飛蒼月を連発。跳び込んできたら立ち強斬り（遠いとき）や飛蒼拳（近いとき）で返していく。ダウンさせたら戦法③に移行してもいい。また、蘭丸が素手のときは戦法①が通用する。
　信長に対してはひとまず待ち、瞬殺烈火の3発目をガードしたらしゃがみ強キックなどで転ばせる。あとは間合いを離して蘭丸同様に「跳ばせて落とす」。対空は引きつけて弱の飛蒼拳だ。ただし、奴が真超力を使える状態になったら注意。ガードを固めて刀を投げるまで待つこと。



これを見たら跳び込め。鴉の動きに集中しておくのがコツだ



遠め対空、遠立ち強斬り。先端を当てよう

## 強敵！カムイ

まず、奴が歩いてきた時や龍頭牙の空振りを狙って、しゃがみ強キック→キャンセル弱飛蒼月と出す。相手がガードしたら、一歩前に歩いてから跳び込もう。ガード硬直が解けたあとに風牙を撃つことが多いので、そのスキに連続技を決めることができるぞ。ダウンさせたあとは、起き上がりにしゃがみ強キックの先端をガードをさせ、キャンセルで弱飛蒼月を出していけば繰り返しパターンになる。



跳び込みからの連続技で大ダメージを与えてやろう

このあと、奴は飛び道具を撃つことが多い



# 待ち、跳び込み、投げなんでもOKだ!!

# カムイ

攻略／修羅騎士　鷹

# 対CPU戦攻略

## キャラ別対CPU戦

キャラ別攻略へ入る前に覚えておくことは、序盤の1～3面は、パターン②で楽に倒していけるということだ。それではキャラ別攻略へ移ってみよう。

パターン①が有効な相手は、天和、ナツメ、蘭丸、信長。

ラウンド開始時は、しゃがみ強キックキャンセル風牙やバックステップなどで間合いを離そう。また、蘭丸が武器を収納していたら途中からパターン②に切り替えてもいい。

パターン②が有効になってくるのは、カムイ、雷牙、鴉、ゴエモン、雲仙の5キャラ。

カムイには、しゃがみ強キックの先端をガードさせてからすぐに跳び込んでいこう。相手はよく風牙を出してくるので、その硬直中に連続技。

鴉は、よく飛び道具を撃ってくるので、出かかりのモーションを見てからすぐに跳び込んでいこう。雲仙には近い位置で飛び込むと、まれに通常技対空などを喰らってしまうので、やや遠めの位置から跳び込むのがいいぞ。

パターン③が有効なのは、鳳凰と霞。

基本戦法で書いた通りに闘えば勝てるのだ。

## 基本戦法

まずは、対CPU戦で使用する戦法を3つ程紹介しよう。

①跳ばせて落とすパターン。

このパターンは、飛び道具である風牙を遠距離から弱で放ち、立ち強斬りもしくは龍頭牙で迎撃し、ダウンを奪っていくもの。また、ダウンさせたら強or真で相手の起き上がりに風牙を重ねておき、その間に距離を離そう。

②ひたすらジャンプ強キックパターン。

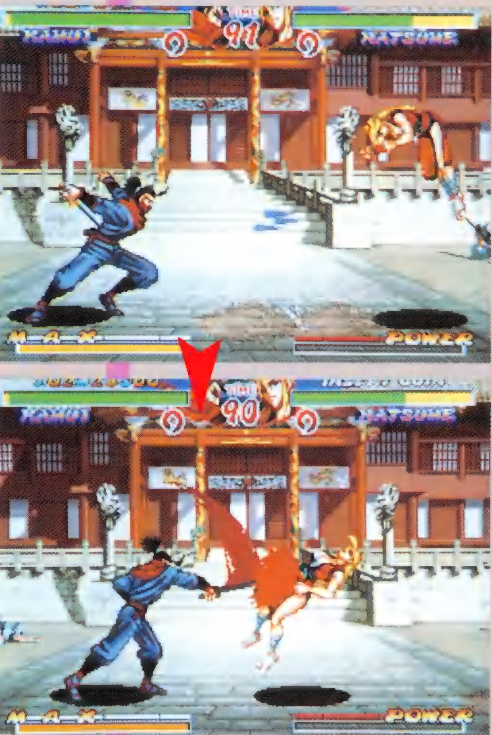
もちろんヒットしたら連続技を決めよう。

③ジャンプ弱パンチを空振りして、コマンド投げ。

これは、ジャンプ弱パンチを昇りぎみに出して、着地と同時にコマンド投げを決めていくパターン。たまに、こちらの着地と同時に暴れ出すキャラがいるので自動選択を迫っていくことを勧めるぞ。

※自動選択とは、相手を投げれる状態だとコマンド投げが決まり、そうでない状態だと龍頭牙が出るもの。出し方は、→←↙↓↘+D+AorBと入力すればOK。

「跳ばせて落とす」略してとばおと。遠距離で風牙を放ち…



跳び越してきた相手を遠立ち強斬りで迎撃。これがとばおとナリ



昇り弱パンチ空振りでガードを誘って、

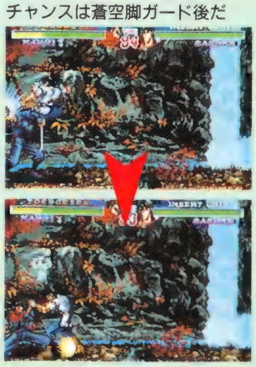
投げる。自動選択なら安心度アップだ

## 強敵！サスケ

このキャラに対しては、カムイのようにしゃがみ強キックをガードさせてから跳び込んでいくパターンも一応通じるのだが、素直に飛び道具を放たない時が多いので、他の戦法が有効になってくる。

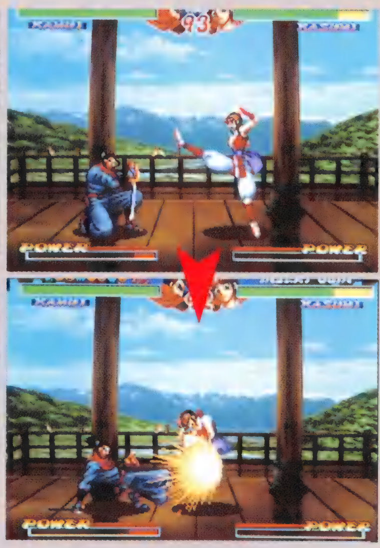
サスケは、こちらがずっとガードしていると、蒼空脚・旋を出してくることが多い。キッチリとガードして、技のスキにしゃがみ弱キックなどから連続技へつないでいこう。また、跳び込んでくることもあるので、素早く反応して龍頭牙で迎撃しよう。

サスケには待って反撃がよい。チャンスは蒼空脚ガード後だ



すぐにしゃがみ弱キックで反撃、風牙までつなげよう

霞には他のパターンもあるので紹介してこう。このキャラには、しゃがみ強キックを先端が当たるように牽制していると、よく卦脚円旋蹴を出してくるので、硬直中にしゃがみ強キックを当てていき、以後繰り返していくパターン。



霞は待ち戦法も有効。中間距離でこの技を待って

しゃがみ強キックで転ばせる。これの繰り返しで勝てるっす

# ひたすら跳び込んでゴリゴリ押せ!!



# 雷牙

攻略／モリスケ

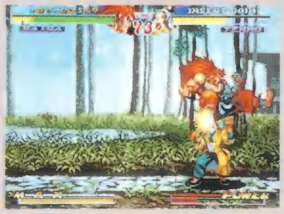
## 基本戦法

強力な対空技を持っていないので、「跳ばせて落とす」といった戦法が使えない。そんな雷牙の基本戦法は大きく分けて2つ。

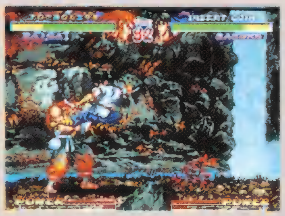
一つ目は、対人戦と同様に、ひたすら跳び込んで連続技を狙うパターン。主に、無敵対空技を持っていない相手に対して使用する。決める連続技は、A、B、Dキャンセル必殺技か、しゃがみ弱蹴り連打。

2つ目は、相手がスキのある技を出してくるまで待ちまくり、反撃に転じるパターン。反撃する時は、前述した連続技を決めるか、コマンド投げを使おう。ちと消極的な戦法だが、このゲームのCPUは暴れる傾向にあるので、一番確実な戦法ではある。

この2つのパターンを使って進めていくのだが、これらの戦法以外に全キャラ共通パターンがある。それは、跳び込み攻撃をガードさせてからのコマンド投げだ。危険な状態に陥ったら使ってみるといいだろう。



遠めなら強キック、近めなら↓+Cでひたすら跳び込むべし



跳び込みがダメな相手は待ちで。CPUはやたら暴れるので有効なのだ

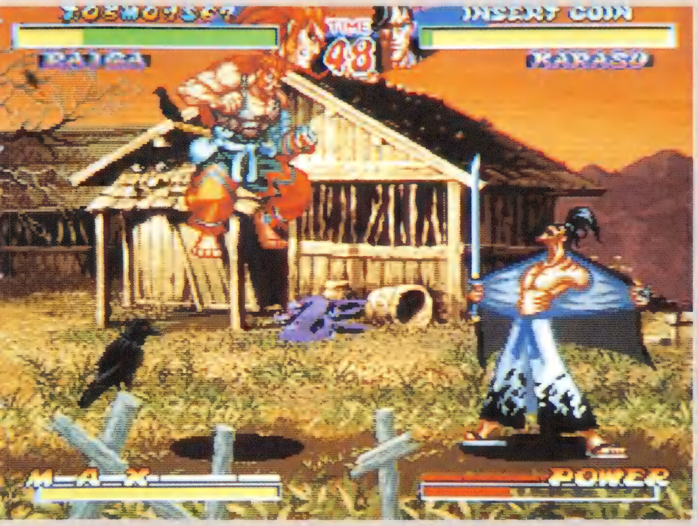
## キャラ別 対CPU戦

サスケは画面端まで下がって立ちガードで待ち、蒼空脚・烈を出してきたらガード後に連続技。蒼空脚・旋は烈より若干スキが小さいので、コマンド投げで安定。

カムイはジャンプ強蹴りの先端が当たるように跳び込み、連続技を狙う。間合いが近いと龍頭牙で落とされやすいので注意。カムイは体力が赤くなると乱舞を連発するので、ガード後に爆雷撃を決めよう。

雷牙にはひたすら跳び込んで連続技を狙えば勝てる。

天和も跳び込み連続技を狙うのだが、間合いが近いとジャンプ攻撃で落とされやすい。ジャンプ強蹴りの足先を当てるように跳び込もう。




鴉の動きに集中して待ち、闇鴉に反応して連続技を叩き込め！

鴉は中間距離で待ち、闇鴉を撃ってきたら反応して跳び込み、連続技を狙う。

ナツメはしゃがみガードで待ち、最後がサマーソルトキックのNINJAコンボをガードしたあとに反撃しよう。

ゴエモンは跳び込み連続技。



この技が反撃を入れるチャンスだ

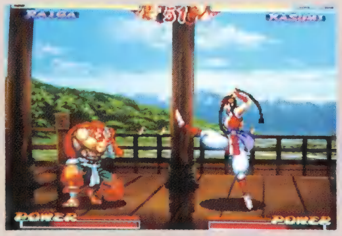
# 対CPU戦攻略

雲仙も跳び込んで連続技を狙うのだが、大粉砕撃を出してくるのでジャンプ攻撃を早めに出して潰してやろう。

霞は少し離れて待つと卦脚円旋蹴を出すので、空振りさせてしゃがみ強蹴りを決める。後はこれを繰り返せばよい。

蘭丸は普通に跳び込むと立ち強斬りで落とされるので、連桜花が来るまで待ち、ガード後にコマンド投げ。起き上がりには跳び込み、連続技だ。

信長はジャンプ強蹴りの先端を当てるように跳び込もう。間合いが近いと必殺技で落とされやすい。



「それえっ」の空振りにしゃがみ強キック



NINコンを出してたら連続技が決まるぞ

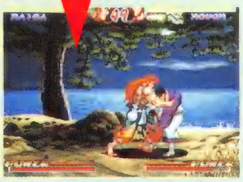
## 強敵！鳳凰

鳳凰にも跳び込みパターンが有効なのだが、普通に跳び込んだのでは鳳凰天舞で落とされる確率が高い。そこで、打点を高めにジャンプの頂点辺りで↓+Cを出してみよう。すると、鳳凰天舞を出されても一方的に潰せるのだ。

うまく鳳凰天舞を潰せると、相手よりも先に着地できるので、後から落ちてきた鳳凰にコマンド投げを決めてやろう。投げまで決めればそこそこ体力を奪えるので、後はこれを繰り返せば勝てるナリよ。

やっかいな鳳凰天舞は、早めの↓+Cで潰してやろう





そのあと着地でもつれる。コマンド投げを決めておこう



とりあえずスライディング



ガードされてもスライディング。これだけ

# スライディングでほとんど勝ち！



# 天和

攻略／モリスケ

## 基本戦法

ガードされても反撃を受けない間合いからスライディングを出そう。相手に食い込まなければ問題ない。

ヒットして相手をダウンさせた場合は、起き上がりに反撃を受けない間合いからスライディングを重ねよう。

ガードされた時は、強引にスライディングを出してみよう。Dボタンを連打していればOK。CPUが何かしら技を出していれば、スライディングで簡単に潰せる。まれに下段技を出してきて相討ちになることもあるが、ダウンを奪えるので我慢我慢。また、スライディングを2回連続でガードされた時は、一度相手から離れた方がいい。3回連続で出した時にガードされてしまうと、食い込んでしまうので反撃を受ける確率が高い。

天和の対CPU戦は、このスライディングパターンでほとんどの相手を倒せてしまう。かなり楽チンだが、特定のキャラには通じないので詳しくはキャラ別攻略を見てくりょ。

## キャラ別対CPU戦

鳳凰、ゴエモン、信長以外は、スライディングパターンで簡単に勝てるゾ。ただ、キャラ別に注意しなければいけないポイントもあるので、後で補足を書いておこう。



スラはダメだが、跳び込み連続技で楽勝

ゴエモンは地を這う飛び道具である地鉄球を出すため、スライディングが潰されてしまう。が、ゴエモンは対空技で迎撃してこないので、ひたすら跳び込んで連続技を狙っていれば簡単に勝ててしまう。

信長は足元の判定がなくなる三界無惨で突っ込んでくるため、スライディングパターンが通じない。少し離れてジャンプ強蹴りの先端が当たるように跳び込み、連続技を叩き込もう。間合いが近いと必殺技で迎撃されやすいので、相手との距離には注意しよう。



信長もダメ。跳び込み連続技で倒そう

次はスライディングパターンを使ううえでのキャラ別ポイントを紹介しよう。



こうなったらすぐに連続技か投げだ

## 対CPU戦攻略

サスケは蒼空脚・旋や烈を出してくるが、スライディング中は判定が小さくなるのでどちらの攻撃も当たらない。すかさずC、C、↓Bからの連続技、もしくはコマンド投げを決めよう。

雲仙はスライディングでチクチク闘うより、ジャンプ強蹴りの打点を高めにして跳び込み、大粉砕撃を潰しつつ連続技を狙えば素早く倒せる。

蘭丸は一度ダウンさせたら起き上がりに跳び込んでしまおう。普通に跳び込むと強斬りで落とされてしまうが、起き上がりになら関係ない。



起き上がりになら安心して跳び込んでいけるぞ

## 強敵！鳳凰

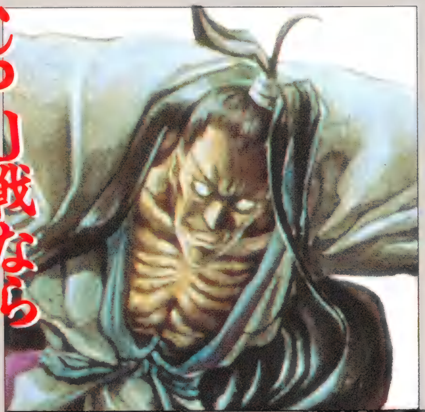
地を這う飛び道具である地烈閃を持っているのでスライディングを潰されてしまう。そこで、鳳凰専用パターンを紹介しよう。まず、相手と離れて強の呪縛符（超力ゲージがたまっているなら真）を撃とう。すると、垂直ジャンプで避けようとするが避けきれずにヒットするので、すぐにジャンプ強斬りで追い討ちを仕掛けよう。鳳凰に接近されてしまったら、相討ちOKスライディングでダウンを奪い、距離を取ろう。

垂直ジャンプするが、よけきれずに当たってしまう鳳凰君





前方ジャンプ強斬りで追撃して繰り返そう



# CPU戦なら闇鴉でイケるぞ!!

## 鴉（からす）

攻略／モリスケ

### 基本戦法

鴉のCPU戦で有効なパターンは2つ。

基本戦法Aは弱闇鴉で跳び込みを誘い、しゃがみ強斬りで迎撃する、といった跳ばせて落とすパターン。

弱闇鴉を撃つ時はできるだけ間合いを離そう。近いとしゃがみ強斬りが潰されやすい。相手に接近されてしまった場合は、ガードを固めてスキの大きい技を待ち、ガード後に反撃して間合いを離そう。

基本戦法Bは、画面の端から端ぐらいまで間合いを離してから真闇鴉を三連発で出し続けるパターン。

このパターンは主に飛び道具主体で攻めてくるキャラに対して使う。相手の撃った飛び道具を1羽目で消しつつ、残りの2羽が相手にヒットするので、ひたすら繰り返していればOK。

これらのパターン以外では、相手が硬直のある技を出すまで待ち、ガード後に連続技を入れるパターンがある。どの技が硬直が大きいのかをしっかり頭に入れておこう。



しゃがみ強斬りの先端で落とす。基本



遠距離からの弱闇鴉で跳ばせて…

## 対CPU戦攻略

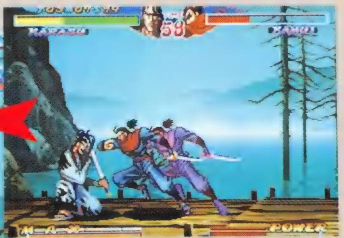
### キャラ別 対CPU戦

サスケには待ちパターンを使う。蒼空脚・旋や烈を出してくるので、ガード後にC、C、D、Bからの連続技が入る。サスケの体力が赤くなると乱舞技を連発するので、ガードして立ち強蹴りで反撃だ。

カムイは基本戦法Bが有効だが、間合いが近いと跳び込み攻撃をもらってしまうので距離には注意。サスケ同様、カムイも体力が赤くなると突進乱舞技を連発してくる。ガード後に一歩踏み込んでからの立ち強蹴りで反撃しよう。

雷牙は基本戦法Aで簡単に勝てる。雷牙には強力な対空技がないので、跳び込みからの連続技を狙うのも有効。

天和も基本戦法AでOK。こちらから跳び込むとジャンプ攻撃等で迎撃されるので、跳ばせて落とすに徹しよう。



体力が減ったカムイは真超力が怖い。ガードを固めた方が安全だ



ガードすればスキがある。踏み込んで立ち強キックを入れよう



闇鴉はスキ大。見てから跳び込めるぞ

### 強敵！信長

信長には基本戦法Aが通じるのだが、他のキャラとは少しやり方が違う。

まず、画面の端から端ぐらいまで間合いを離し、弱闇鴉で跳び込みを誘う。ここまでは同じだが、迎撃する時にしゃがみ強斬りではなく弱鴉刃を使う。信長が跳んだのを確認したら、素早く入力しよう。しゃがみ強斬りでは一方的に潰されてしまうぞ。

また、ジャンプ強蹴りの先端を当てるようにして跳び込み連続技を狙っても勝てるゾ。

弱の闇鴉で跳ばせるのは他キャラと同じだが…





落とすのは弱鴉刃。素早く反応しよう

鴉には、少し離れて闇鴉を撃ってくるまで待ち、撃ったのを見たらすぐに跳び込んで連続技を狙う。

鳳凰は基本戦法Aを使うが、弱闇鴉ではなく強闇鴉を使う。間合いも離れ過ぎていると迎撃できないので注意しよう。

ナツメも基本戦法Aの跳ばせて落とすパターンで勝てる。

ゴエモンは跳び込み連続技を狙うだけで勝てるゾ。

雲仙はジャンプ強蹴りを早めに出して跳び込むと対空技の大粉砕撃を潰せるので、すかさず連続技を決めよう。

霞は少し離れて待つと卦脚円旋蹴を出してくるので、空振りさせてしゃがみ強蹴りを決める。転ばせたら再び少し離れて待ち、以後繰り返す。

蘭丸は基本戦法Bで楽勝だ。

おバカな蘭丸は真闇鴉・瞬殺烈火のみで楽勝



# 対CPU戦も跳ばせて落とす!



# 鳳凰（ほうおう）

攻略／風のFLN

## 基本戦法

鳳凰の対CPU戦で使う基本戦法は4つだ。難しいパターンはないので、サクっとクリアしてくれ。

基本戦法①は跳び込みから連続技を狙う。1～3人目くらいまでなら相手キャラに関係なく有効だ。CPU戦の後半でも、しゃがみ強キックや鳳凰天舞をきめた後の起き上がりを攻める時に使えるぞ。

基本戦法②は相手を『跳ばせて落とす』パターンだ。間合いを離して空閃光を撃って相手の跳び込みを誘い、しゃがみ強斬りで撃墜する、お手軽で強力な戦法だ。

基本戦法③は相手の攻撃を返していく待ち戦法。スキのある攻撃はガードした後に返し技を入れ、出が遅い技は見てから直接鳳凰天舞で返そう。

基本戦法④は画面端で後ろジャンプ強キックをひたすら出す。つまりダメージ量の勝負だ。肉を斬らせて骨を断て。

とにかく空閃光（弱がよい）。これを跳び越してきたら…





しゃがみ強斬りで迎撃、以下繰り返し

## 対CPU戦攻略

### キャラ別　対CPU戦

サスケは基本戦法②と③が有効。待つ場合は蒼空脚・旋と蒼空脚・烈をガードして、コマンド投げを狙おう。

カムイには基本戦法①を使う。ジャンプ強キックの先を当てる感じで跳び込むと龍頭牙で返されにくいぞ。鬼烈斬・血煙はガードしたあとに鬼神斬を3発入れよう。

雷牙には基本戦法①を使うが、しゃがんでいるとなぜか爆雷撃を空振りすることがあるので連続技をいれよう。

天和はスライディングがあるので基本戦法②は少しツライ。跳び込みからの連続技でKOしてしまおう。

鴉には基本戦法①を使う。闇鴉を撃った時が狙い目だ。一度転ばせたら起き上がりにジャンプ強キックを重ねて連続技を入れよう。

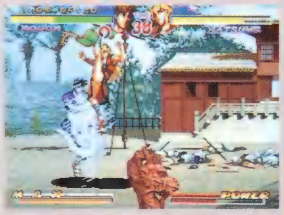
鳳凰は基本戦法①か②でOK。問題ない相手だ。





遠めから跳び込むべし。飛び道具を撃っていれば連続技が決まるぞ

ナツメ相手は基本戦法②を使う。一度接近されたら基本戦法③に切り替えよう。



ナツメに接近されたら、相手の動きをよく見て鳳凰天舞で切り返そう

ゴエモン君は飛び道具を持っているが、基本戦法②が通用するぞ。

雲仙は攻撃力が高いので攻撃を食らうと大ダメージを受けてしまう。基本戦法②をフル活用して接近させるな!!



とりあえず勝つだけなら戦法④でOK

霞には基本戦法③と④が有効。スピードに惑わされるな。

信長には基本戦法③が有効。三界無惨、飛槍天舞、黒旋連環殺に反応して鳳凰天舞だ。しゃがみAで攻撃を誘うカンジだ。

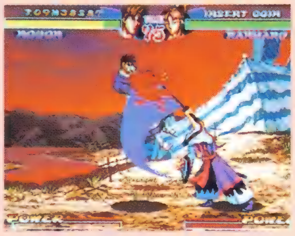


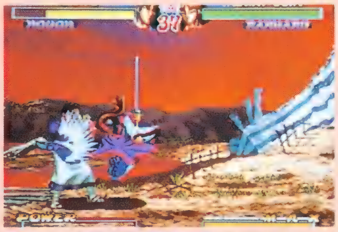
信長には返し技の鳳凰天舞が決めやすい

## 強敵！蘭丸

跳び込みは厳禁。立ち強斬りであっさり迎撃されてしまう。

立ち強斬りが強力な対空技なので、うかつに跳び込めないうえ、自分からはほとんど跳びこんでこない。つまり、待ちタイプの闘い方をしてくる。やみくもに攻めてもダメージを受けるだけなので、基本戦法③を使って連桜花を待ち、ガードしてA、B、Bキャンセル鬼神斬や菩薩掌を入れてやろう。一度転ばせたら起き上がりにジャンプ強キックから連続技を狙えるぞ。





この技をガード後、反撃するのが確実

# 大暴れ戦法で強引にクリアだ！



# ナツメ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

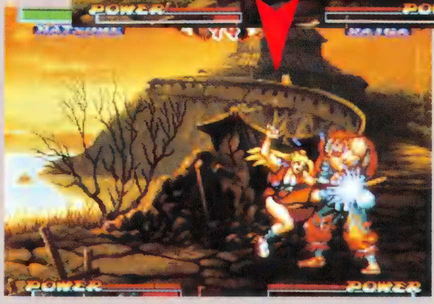
## 基本戦法

対空が弱めなので跳ばせて落とすはできない。しかしゴリゴリ戦法を使えばワンコインクリアも夢じゃないゾッ！

その①～これは飛び道具を抜けることのできるしゃがみ強蹴りで近づき、ガード（当ててもいい）させる。飛び道具を持っているキャラはガード後に比較的飛び道具を撃つので、跳び込み連続技を狙え。持ってないキャラには再びしゃがみ強蹴りで反撃を潰せる。これの繰り返し。また、ダウンさせたらCPUに密着してしゃがみ強蹴りを重ねてガードしたらもう一度出そう。するとその二発目に当たりにくるというのもある。このしゃがみ強蹴りの重ねについては、後で詳しく説明しよう。

その②～轟斬斧を開幕にイキナリ出したり、CPUの起き上がり時に重ね、ガードしたら刃空斬とコマンド投げの2択。反撃が多いようなキャラには刃空斬で潰そう。ダウンさせたら起き上がりに、重ねしゃがみ強パンチキャンセル轟斬斧の繰り返しだ。





CPUの起き上がりには、しゃがみ強パンチを重ねて、キャンセル轟斬斧、そして刃空斬（コマンド投げ）だ

# 対CPU戦攻略

## キャラ別 対CPU戦

ナツメは、この2パターン以外に跳び込み攻撃も当たりやすいので、キャラによっては連続技を狙っていこう。もちろん三人目までは弱いので、誰にでも跳び込んでいける。

その①が使えるのは、サスケ、カムイ、鳳凰、天和、ナツメ、霞の6キャラ。サスケ、カムイにはしゃがみ強蹴りで飛び道具を抜けつつ、先端をガードさせて飛び道具を誘い、跳び込んで連続技。鳳凰はいったんダウンさせればその②も使えるが、起き上がりにしゃがみ強蹴りを重ね、ガードしたらまたしゃがみ強蹴りを出せばいい。

天和、ナツメ、霞は極端な話、しゃがみ強蹴りだけ振っていればいい。位置は天和は根元、ナツメは根元がよりよいがあまり関係ナシ。霞は位置関係ナシ。この三人もダウンさせた後起き上がり攻めのその②が使えないこともない。

その②を使うのは残る6キャラの雷牙、ゴエモン、鴉、雲仙、中ボスの蘭丸、ラスボスの信長だ。まず、雷牙、ゴエモン、雲仙、蘭丸、信長は開始直後に跳び込んでも平気（蘭丸は飛び道具を撃つまで待ってもいい。信長は少し注意が必要）なので連続技を入れていこう。この後CPUの起き上がりにしゃがみ強パンチを重ねて起き攻めをしていこう。連続技の練習をしたい人はしゃがみ強パンチの起き攻めをせずに、跳び込んで連続技を自分のものにしよう。

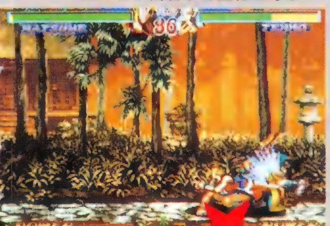
鴉は立ち弱パンチで牽制すると飛び道具を撃つので、跳び込み連続技から起き攻め。



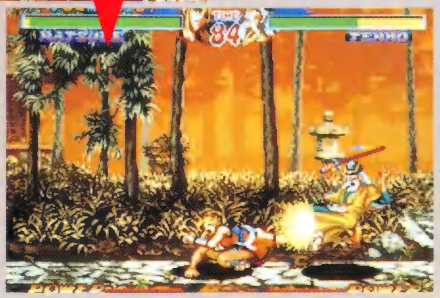
しゃがみ強蹴りの先端をガードさせてから…



跳び込んでみよう。飛び道具を撃っていることが多いぞ



とにかくしゃがみ強蹴り。起き上がりに密着して重ねたあと…



さらにもう1発。これが相手の反撃を潰せることが多いのだ

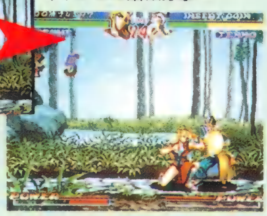
## 強敵！ナシ？

ナツメのCPU戦では強敵というキャラがいないので、CPU戦で連続技の練習をしよう。対戦でも狙うチャンスが多いので覚えておいて損はないゾッ。

ジャンプ強蹴り→しゃがみ弱パンチorしゃがみ強パンチ（跳び込み時のみ）→キャンセル踏破穿撃（一回のみ）→「しゃがみ弱パンチ→キャンセル踏破穿撃一回目」以後、「～」の繰り返し。キャンセルさえ慣れれば簡単だ。これで踏み続けてやろうゾ～。



しゃがみ弱パンチにつなぎ、キャンセル踏破穿撃…



踏破穿撃（強）の追加技を出さず、１回目で止めて

# 投げ追い討ちで大ダメージ確定！



# ゴエモン

攻略／ジェイケイ

## 基本戦法

まずは2つの基本戦法から。

戦法①…跳ばせて落とす。

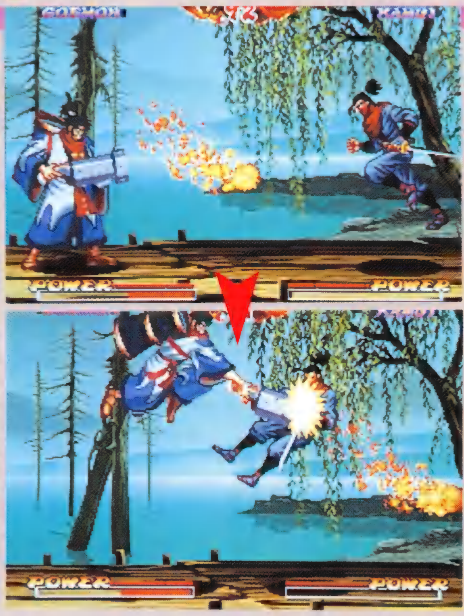
まず、間合いを離して（画面端と端がよい）弱の轟撃砲を撃つ。相手がこれを跳び越してきら、前方ジャンプ強斬りで迎撃するという戦法だ。轟撃砲をガードされた場合は、すぐにもう一発撃てばOK。

最初はひとまず待ち、大技のスキに↘A、B、B、B、➡B（以降基本コンボと表記）を入れてダウンさせ、起き上がりに弱轟撃砲を重ねよう。そのあとすぐに弱轟撃砲を撃てばパターンに移行できるぞ。

戦法②…跳び込みから投げ。

前方ジャンプ弱攻撃をガードさせたあと、前に歩いて相手のガード硬直が解けた直後を狙って➡＋Bの投げを決めていく戦法。ジャンプ弱攻撃は上昇中に出すようにすること。

投げのあとは空中の相手に追い討ちが可能で、ダッシュ中↘＋D↓空中投げが入る。また、ダッシュから爆煙障↓ダッシュ中↘＋D↓空中投げにすれば大ダメージだ。難易度は高いけどね。



弱轟撃砲で跳ばせて、前方ジャンプ強斬りで迎撃。これが基本

このあとはすぐにバックジャンプし、着地と同時に弱轟撃砲を撃つといい

## 対CPU戦攻略

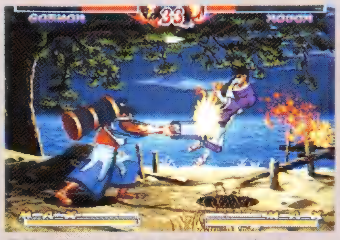
### キャラ別対CPU戦

戦法①で倒せるのが、カムイ、雷牙、信長。最初に待つときのガード段と、基本コンボを決める技は以下の通り。

カムイには近距離では立ち、中間距離ではしゃがみ。龍頭牙の空振りに。雷牙にはしゃがみ。地雷龍、爆雷撃3発目、N－NJAコンボ最後の一発（突進投げなど）をガード後。

信長は通常は立ちガード、N－NJAコンボで暴れ始めたらしゃがみガード。三界無惨3発目、落鳳斬、N－NJAコンボの最後の足払い斬りをガードしたあとに決めよう。

戦法②で倒せるのは天和、鳳凰、ナツメ、霞。追い討ち（空中投げは離れないのでダメ）して転ばせ、その間に間合いを離して戦法①に移行することも可能。特に、対ナツメ戦では戦法①へ移行した方が楽に勝てる。鳳凰に対しては遠距離立ち強斬り（先端を当てる）を対空に使うこと。



鳳凰は遠立ち強斬りで落とす方がいい

そのほかのキャラは独自のパターンで倒そう。

サスケと鴉には、開始直後ぐらいの間合いで弱火炎障を出したあと「半歩前に歩いて弱火炎障」を1～2回繰り返してみよう。そのうちヒットするぞ。画面端に追い詰めたら前に歩く必要はなく、その場からタイミングを遅らせて（歩かない分）出せばOKだ。

ゴエモンと雲仙には、ジャンプ強キック↓A、C、C、D、D↓空中投げなどの連続技を狙っていこう。雲仙には開始直後より少し遠い間合いから跳び込み、早めにジャンプ強キックを出して大粉砕撃を潰していくようにする。



開始直後から弱の火炎障を出していこう。ガードされても…

少し歩いて弱火炎障で、飛び道具などを出したところを潰せるぞ



侵入角度よーし。CPUは大粉砕撃のタイミングが悪いので潰せるの巻

### 強敵！蘭丸

中間距離（開始直後より少し近い間合いがよい）でしゃがみガードして待ち、突進3段蹴りをガードしたら➡＋B投げを入れていこう。たまに、しゃがみ弱キック3発空振り↓中段攻撃と出してくることがある。



3段蹴りが反撃の狙い目。ガードしたあとに投げが入るぞ

これだけは注意しておき、立ちガードに切り替えるように。そのあとはすぐしゃがみガードに戻すべし。

転ばせたあと戦法①に移行してもいいが、相手の飛び道具に押されたらあきらめて待ち戦法に戻るようにしよう。



これが中段攻撃の合図。すぐに立ちガードに切り替えよう



# とりあえず連続技でGO！

# 雲仙（うんぜん）

攻略／ジェイケイ

## 基本戦法

対CPU戦での基本戦法を2つ解説していこう。

戦法①…ジャンプ強キックで跳び込んで連続技を狙う。着地後につなぐ技は、素手時はC、C、D、➡A、Bが、武器持ち時はC、C、➡A、B、Bがいい。また、素手時はC、C、D、➡A↓A、C、D、➡A↓A、C、D、➡B（闇コンボ）、武器持ち時はC、C、➡A↓少し前進↓C、C、➡A↓少し前進↓C、C、➡A、B、Bといった強力なものを狙うのもいいだろう。

一度転ばせたら、起き上がりに少し遅めに（重ならない程度）跳び込むとヒットすることが多い。覚えておこう。

戦法②。相手の起き上がりに弱大地鳴動（素手）を重ねる。ハンマーパンチがギリギリ当たらないように間合いを調節すれば、着地後の火炎がヒットするぞ。繰り返していけば気絶することもあるのだ。

相手に立ちガードされたら近すぎ、しゃがみガードされたら遠すぎということ。これを目安にして間合いを計ろう。



弱の大地鳴動は、このぐらいの間合いから重ねていくべし



うまくいけば、おバカなCPUは火炎を立ちガードして食らってくれる

# 対CPU戦攻略

## キャラ別 対CPU戦



連続技すごい漢。忍者コンボを途中で止めるのがポイント

戦法①で勝てるのは雷牙、天和、ゴエモン、雲仙、霞。雲仙のみ注意が必要で、対空技を潰すため、開始直後ぐらいから跳び込み、早めにジャンプ強キックを出していこう。

戦法②を使うといいのは、カムイ、ナツメ、信長。最初に転ばせる方法は以下の通り。

カムイは間合を見て跳び込んでしまうといい。近距離での飛び道具、立ち強斬り、立ち強キックをガードした直後が狙い目だ。着地後は、素手での連続技（遠いときはしゃがみ強キック）につなぐべし。

ナツメに対しては、垂直ジャンプ強キックを繰り返し、地上でヒットしたらしゃがみ強キックなどにつなごう。

対信長戦では、立ちガード（N－N－J－Aコンボにはしゃがみガード）して待ち、瞬殺烈火3発目の振り上げ斬り、単発の振り上げ斬り、N－N－J－Aコンボ最後の足払い斬りをガードしたら強の懺悔覚悟＋瞬殺烈火で反撃しよう。

ほかのキャラは独自のパターンで。サスケに対しては、画面端に後退して立ちガードで待ち、蒼空脚・旋&烈をガードしたら大獄殺弾。起き上がりには少し離れて因果応報を出しておくと決まりやすい。

鴉だが、間合いを開始直後より少し遠い程度に保ち、闇鴉や乱れ刃のモーションが見えたらすぐ跳び込んで連続技。そのあとは戦法①の要領で。

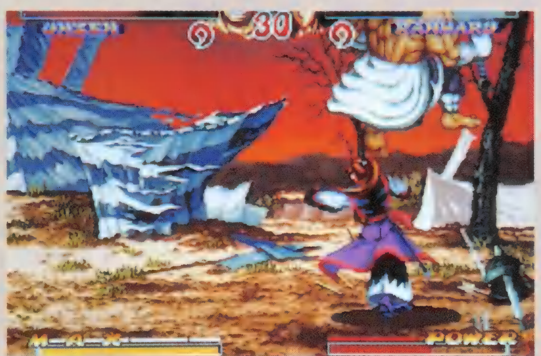
蘭丸は中間距離でしゃがみガードして、連桜花をガードしたら大獄殺弾だ。しゃがみ弱キック3発空振り↓中段攻撃のパターンのみ、立ちガードするように。転ばせたら戦法①の要領で跳び込もう。





飛び道具を撃ってくれれば連続技が決まるぞ

こんな状況になったら、とりあえず跳び込んでしまおう



起き上がりには少し遅めの飛び込みが有効。戦法①の要領だ

## 強敵！ 鳳凰

➡A、B、➡Aをガードさせ、直後に因果応報を出してみよう。高い確率で決まるぞ。相手は気絶するので、連続技でトドメをさしてやろう。最初は、ジャンプ弱斬りの先端を当てるように跳び込んだあとに➡Aを出すといい。

弱の懺悔覚悟をめり込むようにガードさせ、大獄殺弾を決めるパターンもある。確実に決まるわけではないが有効ではあるぞ。鳳凰以外にも通用するので試してみるといいだろう。

まずは➡A、B、➡Aをガードさせて…





当て身GO！　これが決まれば、あとは連続技タイムだ

# しゃがみ強蹴りがかなり頼れるゾ！



## 霞（かすみ）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

### 基本戦法

基本戦法が強いので比較的簡単にクリアができるだろう。それでは基本戦法の紹介をしていきたい。

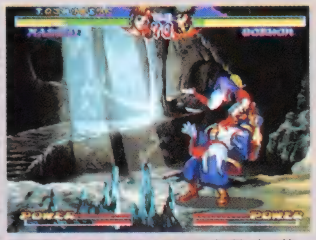
その①〜CPUの飛び道具をしゃがみ強蹴りで抜けながら近寄り、しゃがみ強蹴りの先端を当てたり、ガードさせたりする。ガードしたらCPUは比較的飛び道具を撃つので、跳び込んでNINJAコンボや連続技をいれていこう。

間合いが遠い時は、跳び込み攻撃→しゃがみ強蹴りの2段が安定だ。ダウンしたら再びしゃがみ強蹴りの先端を重ねよう。飛び道具を持っていないキャラにはダウンさせたらしゃがみ強蹴りを密着で重ね、またしゃがみ強蹴りを出す。その2発目が反撃してくるのに当たりやすい。

その②〜緋天脚から緋天蹴か緋円舞を出し、キャラによって使い分ける。なるべくダメージの高い緋円舞を狙っていこう。端に追い詰められたら、緋天脚やジャンプで広い方へ逃げよう。



こんな感じでガードさせたあと跳び込みから連続技を狙え



緋天脚〜追加技だけで天下無敵が可能

## 対CPU戦攻略

### キャラ別 対CPU戦

CPU戦はキャラの順番が気になるが、3人目まではどのキャラも弱いので、跳びこみ連続技を入れていこう。

サスケとカムイはその①を使用。サスケは蒼空脚に気をつけ、疾風烈神撃はガード後に瞬殺烈火を入れろ。カムイはサスケよりやりづらいが、殺鬼と龍頭牙を充分に気をつけ、鬼烈斬・血煙はガード後、瞬殺烈火。

雷牙、鴉、雲仙、ゴエモン、蘭丸は跳び込み連続技とその②で楽勝。雷牙は緋円舞が特に決まりやすい。たまに爆雷撃で暴れるので、ガード後に連続技を入れる。鴉はいきなり暴れ回るので緋天蹴と緋円舞の使い分けが必要。雲仙は緋円舞が返されやすいが緋天蹴が当たりやすい。ゴエモンは連続技の練習台みたいなものなので、最後の方に出てこなければ、その②は使う必要はない。蘭丸は跳び込みを返してくる場合があるので気を付けよう。緋円舞で投げると起き上がりに比較的飛び道具を撃つので、また緋円舞で投げてやれ。5人共天下無敵を取りやすいので狙っていこう。

鳳凰は跳び込み連続技とその①、②を使用。その①は起き上がりにしゃがみ強蹴りを重ねる方を使おう。ラウンドごとにパターンが変わるのでその①、②を使い分けよう。ナツメは非常に簡単で、飛び込み連続技とその①を使う。極端にいうとその場でしゃがみ強蹴りを連発してるだけで当たりにきてくれる。補足で、自分の起き上がり時にCPUが近くにいたらコマンド投げを狙え。



カムイの乱舞をガードしたら、緋斬撃・瞬殺烈火で反撃できるぞ



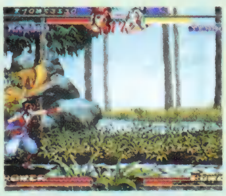
ただひたすらしゃがみ強キックで



こうなったらコマンド投げを狙おう

### 強敵！天和、霞、信長

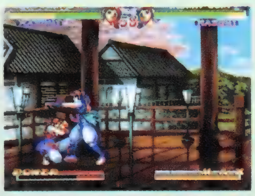
一応その②と跳び込み連続技も使えるが画面端で出方を見るといい。天和はしゃがみ弱蹴りを連打してると当たりにくる。呪縛符はガード。対空は立ち強パンチ。霞はしゃがみ待ちで必殺技ガード後やコンボ途中（しゃがむと当たらない）にしゃがみ強パンチ→瞬殺烈火。緋天脚は空中投げや昇り蹴りで対処。信長には立って待ち。三界無惨やコンのボしゃがみ斬りまでガードして瞬殺烈火を入れろ。



天和の跳び込みは立ち強パンチで落とせるぞ



これはしゃがみガードが必要。反撃は瞬殺烈火で



しゃがんでれば当たらない。すぐに連続技を決めてやろう



# 連桜華→コマンド投げで対CPU戦は楽勝!!

# 蘭丸（らんまる）

攻略／修羅騎士　鷹

## 基本戦法

まずは蘭丸の対CPU戦における戦法を、3つほど紹介。

①跳ばせて落とす。

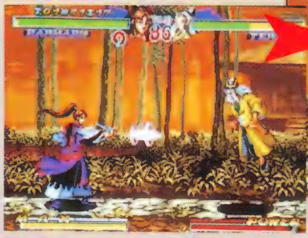
この戦法は、遠距離から弱で夢幻桜を放ち、跳び込んできた相手を遠距離立ち強斬りで迎撃していくパターンだ。一応、中距離でもこのパターンは通じるが、対空に使う技を幻斬舞に変える必要がある。

②ジャンプ攻撃をひたすら繰り返す。

これは、ヒットするまでジャンプ強キックかジャンプ強斬りを繰り出し、相手が喰らったらそのまま連続技を叩き込んでいくものだ。この時使う連続技は、C、C、➡A、⬇B（相手が浮く）→ジャンプ強キック→キャンセル幻斬舞・虚空が簡単で強力だ。

③連桜花→コマンド投げ。

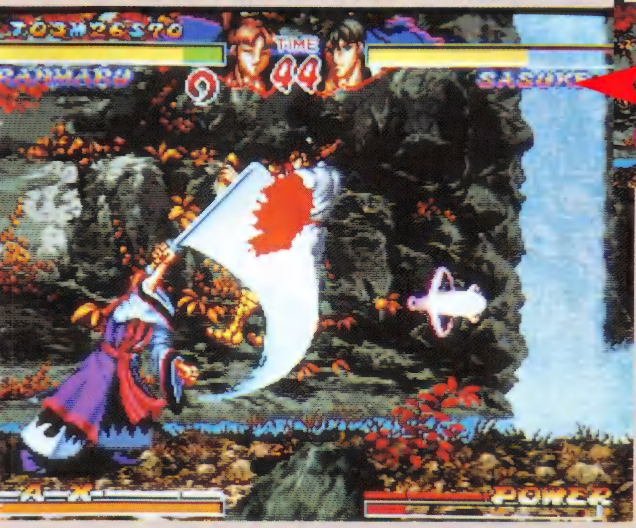
このパターンは、相手に連桜花をガードさせ、すぐにコマンド投げを決めるもの。連桜花をガードした後、相手は何もしていないか通常技を出してくる位なので、ほぼ確実に投げが成立するのだ。また、連桜花のあとに幻斬舞を出しても喰らうことが多いぞ。



弱の夢幻桜を撃って跳び込みを誘い…



立ち強斬りでザックリ迎撃。これがパターン①だ



対空技で落とそう。前方ジャンプのときはガードが無難だ

## 対CPU戦攻略

### キャラ別 対CPU戦

最初の1～3人目までは、パターン②を使えば楽ちんして勝てるのだ。

それではキャラ別攻略へ入ってみよう。

パターン①が有効な相手は、サスケ、天和、鳳凰、ナツメ、蘭丸、信長の6人。

サスケには、遠距離ではなく、中距離から弱夢幻桜を放ち、垂直ジャンプをしたら立ち強斬りで迎撃しよう。こちらに向かって跳び込んできた場合は無理して返さずに、ガードをしよう。

蘭丸が武器を収納している時には、パターン②で一気に畳み込むのもいいだろう。

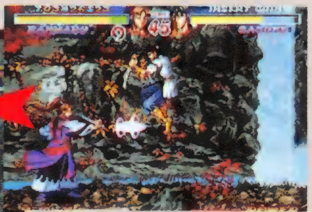
パターン②が有効なのは、カムイ、雷牙、鴉、ゴエモン、雲仙の5人。

カムイには、しゃがみ強キックをガードさせて、すぐに跳び込んでみよう。飛び道具の風牙をよく出すので、硬直中に連続技を入れていけば楽勝。たまに龍頭牙で返してくるが、大ダメージは受けないので気にしないでおくれ。

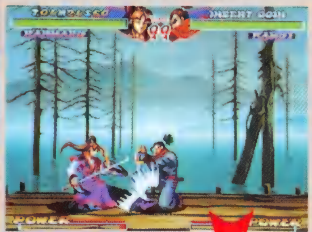
鴉に対しては、中間距離を保ち、飛び道具の出始めのモーションを見てから跳び込むようにすればOKだ。

雲仙は、時々こちらの跳び込みを返してくることがあるので、やや遠めの位置から跳び込めばOKっす。

パターン③が有効なのは…実は全員。特に霞に対しては、このパターンを使用するのが一番有効。



サスケが飛び道具を垂直ジャンプでかわしたら…



このあと飛び道具を撃つことが多い



跳び込みからの連続技を狙っていこう

## 強敵ナシ？

はっきり言って、パターン③だけで勝ててしまうので、蘭丸にとってCPU戦での強敵は存在しないのだ。

そこで番外編に突入。パターン②で跳び込みが決まった時の連続技を紹介しよう。

それは！　C、C、A、➡C、×α。実は永久に決めることのできる無限連続技。タイミングがシビアなのでかな～り難しい。練習してモノにしてくり。あひ。



全キャラ共通、連桜華をガードさせて…



コマンド投げだけで倒せる。あひ～

# 当て投げ使ってもおこられないさ!!

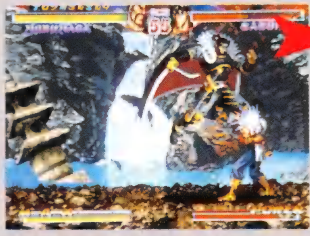


# 信長

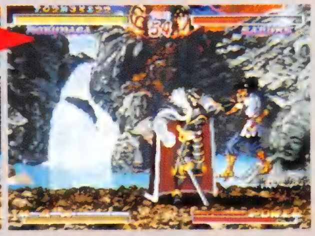
攻略／ジェイケイ

## 基本戦法

まずは2つの基本戦法を解説していこう。ちなみに、素手の方が闘いやすいので「封の剣」の存在は忘れていいぞ。



めり込み気味にガードさせたあと…



コマンド投げが決まる。投げハメっす

戦法①…飛天雷爪からコマンド投げ。相手に強の飛槍天舞を当てたあと、レバー➡入れで早めにキックボタンを押して、少しめり込むような感じで飛天雷爪をガードさせる。そして、着地でコマンド投げを決めるという戦法。

コマンド投げを決めたあとは繰り返し飛槍天舞を出していくのだが、これは相手が完全に起き上がるまで待ってから出すこと。起き上がりに重ねてしまうと、コマンド投げにつなぎにくくなってしまう。

戦法②…跳び込み連続技。裏回り狙いのジャンプ強キックで跳び込み、ヒットしていたらしゃがみ弱キック→キャンセル黒旋連環殺→ジャンプ強パンチ（弱飛槍天舞）などの連続技につなぎ、ガードされていたらしゃがみ弱キックを4～5回ガードさせて間合いを調節したあと、再び前方ジャンプするという戦法だ。

# 対CPU戦攻略

## キャラ別対CPU戦

戦法①はサスケ、鳳凰、霞の3人に特に有効。

戦法②の方で倒せるのは雷牙、天和、ゴエモン、雲仙、蘭丸。雲仙に対しては、遠めから跳び込んでジャンプ強キックを早めに出すようにする。こうすれば大粉砕撃を潰せるぞ。ガードされた場合はしゃがみ弱キック連発→しゃがみ強キックとガードさせて間合いを離してから跳び込むべし。

蘭丸は対空に立ち強斬りを出してくるが、裏回りで跳び込めば返されることは少ない。




裏回り狙いで跳び込めば、CPUの対空技を無効化できるぞ

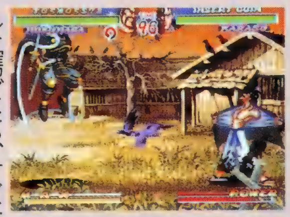
そのほかのキャラに対しては専用のパターンで闘おう。

カムイに対しては間合いによって戦法を変える。近いときはしゃがみガード（奴の中段攻撃が届きそうなら立ちガード）して龍頭牙を空振りするまで待ち、スキに強の黒旋連環殺→追い討ちを決めていこう。真超力をガードしたあとも黒旋連環殺が入るぞ。間合いが離れたときは戦法②だ。



龍頭牙の空振りに素早く反応、黒旋連環殺を叩き込んでやれ

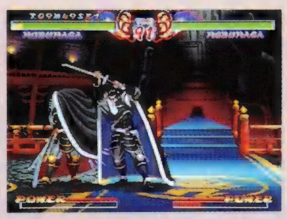
鴉だが、こいつは間合いを広めにとって様子を見ていると闇鴉を撃つことが多い。これを確認したら、すぐに跳び込んで連続技を決めていこう。端に追い詰められた場合は、戦法①で間合いを離すといい。



ジャンプの距離が長いので、遠くても連続技が決まるぞ

ラスボスの信長は大技を待っての反撃で倒す。通常は立ちガード、NINJAコンボを始めたらしゃがみガードだ。

反撃方法は以下の通り。瞬殺烈火3発目をガードしたあとにしゃがみ弱キック→黒旋連環殺→追い討ち。NINJAコンボ最後の足払い斬りをガードしたあとに黒旋連環殺。この2つが狙い目だ。



暴れ社長、CPU信長。ガード後の反撃で手堅くクリアしよう

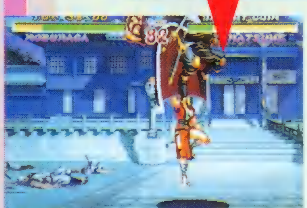
## 強敵！ナツメ

ナツメは戦法②のアレンジ。ひとまずしゃがみガードして待ち、歩いて近づいてきたらしゃがみ弱キックの先端を当てる。そして、すぐに前方ジャンプしてみよう。うまい具合に対空技を空振りしてくれることが多いので、ジャンプ強キックからの連続技を決めることができるぞ。

ジャンプ強キックをガードされた場合は、しゃがみ弱キックを連発して、先端が当たる間合いまで離れたら前方ジャンプすればOKだ。



こんな感じで先端を当てたら前方ジャンプするべし



対空技の空振りに連続技を決めることができるぞ

はじめまして！　といってもCD版を持っているみなさんとは顔なじみね。私は正規軍コンバットスクールで新人兵士の指導にあたっているソフィア・グリーンヴィル。
今回は、わがコンバットスクール・ネオジオフリーク分校からの、ピンポイントアタック攻略レポートを紹介するわ。
敵弾飛び交う戦場を、熱く、素早く、駆け抜けてネ!!

　攻略／DSP－たろりん

# メタルスラッグ
# METAL SLUG



| ナスカ | シューティング | 193M |
|---|---|---|
| MVS 発売中 98,000円 | カセット 発売中 29,800円 | CD 発売中 7,800円 |

# 1秒でも速く!! ピンポイントアタックに挑戦！


ジャンプするほうが走るよりも速いぞ

①走るよりジャンプしながら進む方が速い。できるだけピョンピョン跳びながら進むべし。
②敵や捕虜はなるべく相手にせず、速く先に進むことに専念すべし。
③メタルスラッグに乗るとスピードが落ちる。なるべく徒歩で進むべし。

## 基本テクニック含めさっそくスタート!!

ミッション１の攻略に入る前に、ピンポイントアタックの基本テクニック３ヵ条を覚えておこう。

## MISSION 1 絶対密林帯

目標タイム　44秒

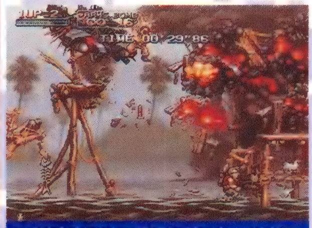
# 取るべきところで手榴弾を確保ボスは秒殺でOKだ!!

これを頭に入れて、さっそく進撃開始だ！
まず、箱に入っているヘビーマシンガンをゲットしたら、中ボスのヘリまでジャンプしながら猛進。上の段を進むと速いぞ。中ボスは上に向けてヘビーマシンガンを連射。画面の右端で倒すようにすると



画面の右の方に誘導して倒そう

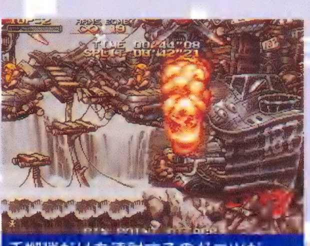
ちょっとトクする。
そこからまたジャンプしながら進む。メタルスラッグの手前に置いてある手榴弾を取りつつ、建物に手榴弾を投げて速攻で破壊。メタルスラッグは当然無視。
建物を壊すと2機目のヘリが出てくるが、こいつも無視することが可能だ。画面右端の壁を手榴弾2発で破壊し、急いで先に進めば、ヘリは逃げていく。次の火薬タルも手榴弾2発で破壊。


この壁を手榴弾で壊せば先に進める

坂のところの戦車は、上をジャンプで跳び越えていく。こんなヤツにかまっているヒマなどないのだ！

## ボスは秒殺可能ーただし、その前に…

さて、いよいよボスとの闘い。しかし、こいつは密着して手榴弾を超連射すれば秒殺が可能。ここまででキチンと手榴弾アイテムを補充して、無駄撃ちをしていなければ、手榴弾が足りないということはないはず。


手榴弾だけを連射するのがコツだ

その手榴弾アイテムの補充だが、2つの場所が考えられる。1つは建物を壊した直後(坂の手前)にぶら下がっている捕虜。もう1つはボスのところで、上の段にいる捕虜だ。どちらか片方だけ取ればいいので2択なのだが、建物のところでぶら下がっている捕虜の方が速いようだ。が、どちらか取りやすい方を選べばいいだろう。


ここの捕虜で手榴弾をゲットしよう

※訂正：8月号の51ページ〝点稼ぎファクトリー〟のところ、5面のマップの⑤となっているが正しくは③。詳しく説明すると、メタルスラッグに乗って輸送車を撃ち続けるというものです。

METAL SLUG™

# MISSION 2 朝焼けに賭けろ

目標タイム 2分25秒

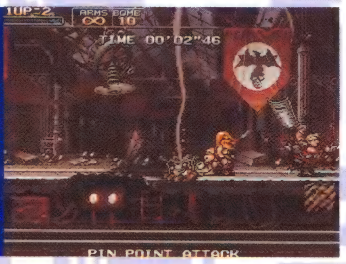
## スクロールさせるには面倒でもザコにおつきあいしよう

### 先に進みたければまずザコ兵2人を倒せ

最初の宮殿（?）のところでは、盾を持っているザコ兵2人を倒さないと先に進めない。面倒くさいがガマン。1人目は右からくるので、ナイフで殺そう。左に出る2人目には近づいていかず、彼が盾を外して銃を構える瞬間を狙い、画面右の方からショットをタイミングよく撃って殺す。

2人目を殺したら、上の段の右端スレスレからジャンプすると、電撃バリケードの間にちょうど着地できる。そのままハードル競技のようにバリケードを跳び越えていこう。

上からパラシュート兵が降ってくるところは、フレイムショットを取らずにノーマルショットで1人ずつ狙い撃ちすると若干速い。



盾を持った兵士はナイフでグサリ



Fは連射がきかなくなるのでダメだ



ピョーンとダイブ。着地点はバッチリ

### ポイントは戦車ショットで倒すべからず

さて、橋のエリア。当然ぴょんぴょんと跳びながら進む。途中の戦車がポイントで、最後のトドメをショットで撃ってしまうと、ハッチから兵士が出てきてしまい、この兵士も殺さないと先に進めなくなる。これは大きなタイムロスなので、必ず手榴弾でトドメを刺すようにしよう。これは重要！　手榴弾5発で戦車をサクっと破壊したら、こいつが落とすロケットランチャーを拾って先に進むのだ。

船が3隻出るところは、船の上に飛び降りてロケットランチャーを連射すると速い。1隻目が出すヘビーマシンガンは、取らないようにジャンプでよける。そして、3隻目が出すショットガンを取ろう。

次の戦車はショットガン×1発→手榴弾×3発と撃ち込むといい。そして、出現する手榴弾アイテムをゲット。

中ボスの列車砲台は、上に向けてショットガンを連射。出現時に左の階段から手榴弾を3~4発撃ち込んでおくといい。



飛び降りて撃ては高速で連射できる



ショットガンの威力を見よ！

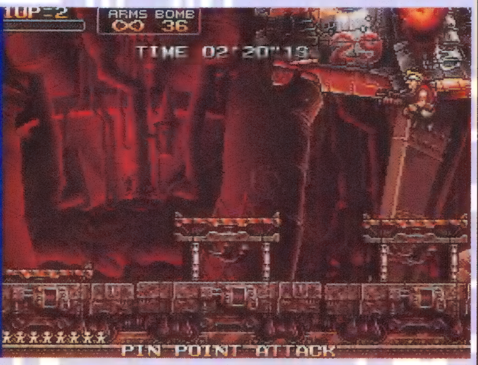
### ちょいと運がからむ飛行機地帯

中ボスを倒すとメタルスラッグが置いてあるが、ここでは次の飛行機地帯に備えてメタルスラッグに乗っていった方がいい。飛行機は、うまくキャノンを当てて破壊。首尾よく速攻で破壊するとすぐにスクロールがはじまる。ここはちょっと運がからむので、いいタイムを出すためには何度もプレイを重ねるしかない。飛行機をすべて破壊したらすぐに、メタスラアタックでメタルスラッグを捨てる。

ボスは画面の右端で、手榴弾を連射。ここも結構運がからむ。ボスが上の方にいってしまうと終わりだからね。



うまくいけば3機いっぺんに落ちる



上に逃げられると効率ダウン（涙）

### ニュー得点アイテム

CD版では新たに追加の得点アイテムが配置されている。代表的なものを紹介しよう。

［植木鉢］MISSION 5の建物のテラスにあり、テラスを破壊すると落ちてきて取れるのだが、取り方にはちょっとコツがある。なぜなら、地面に落ちると割れてしまい、そこを取っても10点しか入らないのだ。しかも、割れたまま放っておくとすぐに消えてしまう。その消えるスピードはMISSION 3の〝花〟なみ。確実に高得点で取るには、テラスを真下から撃って壊し、地面に落ちる前に取ろう。得点は100点のものと千点のものがある。

［トランクス］同じくMISSION 5のテラスに干してある。このトランクスは、風に乗ってピューッと飛んでいってしまう。よって、テラスを破壊してすぐに取らなければならない。得点は千点だ。

この他のステージにもニュー得点アイテムが隠されているかも知れない。探してみよう！



トランクス。ひらひらと飛んでいくぞ



植木鉢。落ちる前に取れ！

# MISSION 3 地獄の鉄騎兵

目標タイム 2分50秒

## オニール軍曹戦が最大の山場！後半はラクチンなんだけどねぇ…

### ちょっと怖いがスイッチ式扉につっこめ!!

タイムを狙うと非常に難しい面。特に中ボスのオニール軍曹、早く倒せるかは運次第。

まず、ヘビーマシンガンを取ってガンガン進む。パラシュート兵は真下から撃つと速い。さらに、最後の兵士を殺した時に左側の足場にいるようにすれば、次に出てくるヘリに、出現と同時に手榴弾を2～3発当てることができる。



ちゃんとスイッチに撃ち込むこと



タルは手榴弾2発＋ショットで破壊

あとはヘビーマシンガンで撃ち込むだけで問題なし。

スイッチ式の扉のところはいい方法がある。すぐに最上段から右に向かってジャンプするのだ！　この時、ショットを連射してスイッチを押して扉を上げておく。すると扉の中に入ってしまうことができる。ザコ兵の弾が怖いと思うかもしれないが、この方法を使えば全然当たらない。あとは兵士を殺し、火薬タルを手榴弾で破壊して進めばOK。

### VSオニール軍曹戦 彼の動きに注目!!

さて、次はいよいよ問題のオニール軍曹。ここではヘビーマシンガン戦法を伝授する。やり方は簡単、真下からヘビーマシンガンで撃つだけ。



追いかけながら真上に撃って倒そう

といっても、彼は左右に逃げまわるので、レバーをななめ上に入れて追いかけながら撃つのだ。が、彼は下に飛び降りてくることがあるので注意。2段目に飛び降りてくる場合は問題ないが、2段目がないところで飛び降りてくると、最下段、つまりプレイヤーのいる位置にこられてしまう。こうなったらすぐにジャンプで逃げないと、近接攻撃で殺されてしまうぞ。

他に、前号で紹介した手榴弾法も使えるが、タイムアタックでは手榴弾をここまでに数発使っているので、数が足りなくなる。最初に手榴弾法でダメージを与え、なくなったらヘビーマシンガン法に切り替えるというミックス戦法がいいだろう。

ここで手榴弾法の補足。前号では左に中ボスを出現させていたが、プレイヤーが左の山に昇れば中ボスは右に出てくる。そして実は、中ボスが右にいる方が手榴弾が当たりやすい。いままでうまくいかないと思っていた人はぜひ試してみて欲しい。



手榴弾ハメ改良版・画面右バージョン

### うるさい戦車にはショットorキャノン

後半はラク。捕虜を助けてロケットランチャーをゲットし、戦車を破壊する。そして次のアイテム地帯で出るショットガンを取り、小屋の裏に3台並んでいる戦車を破壊するのだ。最初の2台はショットガンで破壊しても大丈夫だが、3台目は例によって手榴弾でトドメを刺すように!!



頭の2台はショットガン2発で壊そう

ビルを火薬タルで破壊して進むとメタルスラッグがあるが、ここだけはメタルスラッグに乗っていった方がいい。ボスを殺すスピードこそ遅いが、進むスピードが段違いに速いのだ。しかも、ここから先は敵戦車を破壊しないと先に進めないようになっているので、戦車を早く倒すことが必要。手榴弾を節約するという意味もかねているというわけ。

その戦車だが、キャノンとショットを両方当てるようにしていくと速いぞ。ガンガン破壊していこう。

そしてボス。前号で紹介した、しゃがんで手榴弾を投げる戦法が有効。ちょっと改良されたので紹介しよう。それはレバーを左下に入れてしゃがみ後退をしながら手榴弾を投げるというもの。ちゃんとボスの弱点に当たるように位置を調整すればバッチリだ。



キャノンとショットを両方当てていく



アーチを描く手榴弾が美しい…

METAL SLUG™

# MISSION 4 死の谷

目標タイム 53秒

## タイムアタックの醍醐味が思う存分味わえるステージ

### 楽しい前半は手榴弾使いまくり！

普通にやるとスゴく時間のかかる面だが、タイムアタックではガンガン進めてかなり楽しいぞ。

前半は手榴弾使いまくりだ。まず、最初の小さな建物を手榴弾2発で破壊し、次の大きな建物の入り口も手榴弾3発。2階の窓から手榴弾を投げてくるザコ兵も手榴弾の爆風で死んでくれるぞ。建物の中に入ってからも、火薬タルに手榴弾を2発。ザコ兵士に当ててしまうと損なので、ザコ兵士をショットで殺してから手榴弾を投げること。


上の段に登らないように（実はムズい）

建物の中では下の段を小ジャンプ（ジャンプボタンを短く押す）で進むといいだろう。大きくジャンプしてしまうと上の段に登ってしまい、建物の出口のところでタイムロスが出る。その出口だが、やっぱり火薬タルに手榴弾を2発投げ込んで破壊だ。

次は谷間の戦車地帯。まず、ロケットランチャーが入っている箱をショットで壊し、手榴弾を投げてその先にいるザコ兵士どもを一掃してしまおう（兵士が投げてくる手榴弾に注意！）。箱をショットで壊すのを忘れると、この箱に手榴弾が当たってしまってムダになるぞ。


まずこの箱をショットで破壊して…


それから手榴弾でうしろの兵士を焼く

### ここでもうるさい戦車 まずメタスラアタックだ！

あとはひたすら前進！ 戦車はジャンプで跳び越えていくのだ。塹壕（ざんごう）にハマらないように注意。ハマってしまうとタイムロスにつながる。


塹壕に気をつけつつ戦車を跳び越そう

そして後半の砲台地帯に突入。まずメタルスラッグがあるところまできたら、乗ってすぐにメタスラアタックで捨てる。このメタスラアタックで前方にある砲台を壊せるはず。2つ目の砲台は手榴弾で破壊し、出てくるショットガンを取ろう。そして、3～4つ目の砲台は、ショットガンで破壊する。ショットガンならなんと1発で壊せてしまう。4つ目の砲台が出すヘビーマシンガンは取らずにボス戦に突入だ。

ボスはまず下の段のヤツから破壊する。手榴弾とショットガンを両方連射だ。場所は、上の段の中央付近にある橋の割れ目から真下に飛び降りたところがいい。ここなら一歩も動かずに、下の段のボスを破壊できるぞ。ボスの主砲を避けるために、しゃがんでおくことを忘れずに。

次は上の段のボス。こっちは真下から手榴弾を連射するだけなので、まったく問題ないだろう。


1発で砲台を破壊！ 気持ちいい～


メタスラアタックでドーンといけ


この位置でAとCボタンを連射!!

## サバイバルアタック

コンバットスクールのもう1つの訓練メニューであるサバイバルアタック。どんなものかというと、1機のプレイヤーで、最初からどこまで進むことができるかというもの。評価は進んだ距離（単位はキロメートル）でなされる。

こっちのモードも結構アツいものがある。ただ進むだけなので通常のアーケードミッションと変わらないだろうと思いきや、実はかなり変更点があるので紹介していこう。まず、残機がない。そして、メタルスラッグが出ない。どうやら、メタルスラッグの助けもなしに、たった1人で進めということらしい。メタルスラッグの性能に頼る場面が多いゲームだけに、これはかなりつらい。

そして、前のステージの武器を次の面に持ち越せるということ。ショットの種類だけでなく手榴弾の数も持ち越せる。こっちはちょっとやさしい変更。ちなみに、ショットの弾数はタイムアタックと同じく無制限になる。


メタルスラッグがない！ そんなぁ～


いきなり手榴弾38発+ロケットランチャー！

# MISSION 5 圧政都市

目標タイム 1分15秒

# あわてて突っ込むとやられるザコ戦で死ぬなよ!

## スリル満点のザコ戦タイミングが命!!

ここもピューっと駆け抜けていく快感が病みつきになる面だ。うっひゃっひゃっ。

前半は建物地帯。まず、2つ目の建物で、真ん中のテラスに置いてあるロケットランチャーを取ろう。少し手前からジャンプして手榴弾を3発投げると建物が壊れてアイテムが落ちてくるぞ。

難しいのは、3つ目の建物のところ。兵士がいっぱいいるし、輸送車がゆく手をさえぎっているためだ。ここは、バッチリのタイミングでジャンプすれば、輸送車の上に乗っている兵士が撃つ弾をよけつつ輸送車の上に乗ることができる。問題の兵士がななめ下に弾を撃てば成功。何度もプレイして踏切り位置を覚えて欲しい。

階段の上にメタルスラッグがあるところは、手榴弾補給ポイント。まず上の段に登ってメタルスラッグに乗り、すぐにメタスラアタックを出そう。そして無敵時間中に下(輸送車の上)にいる捕虜を助け、さらに左下に降りて箱に入っている手榴弾アイテムを取る。そうしたら、敵戦車の弾に注意し輸送車に登り、捕虜が出した手榴弾アイテムを取りつつ右に抜けよう。




写真を参考にしてタイミングを覚えてね




手榴弾をしっかり回収。重要!!

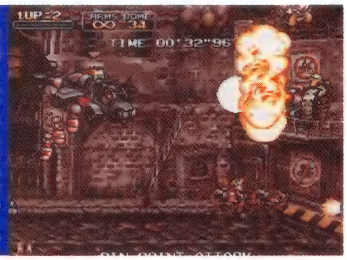
## ボス前のバリケードは二者択一で―

次は飛行機地帯。もちろん飛行機など無視してジャンプ。うしろからミサイルが飛んできたら、輸送車があるところまで逃げ、輸送車の上に乗ってやり過ごそう。




ここに乗ってミサイルをやり過ごす

後半はバリケード×2がゆく手を阻んでいる。しかし、このバリケード、手榴弾2発+ロケットランチャー数発であっという間に壊せる。1つ目のバリケードはこの方法で破壊しよう。




手榴弾+ロケットランチャーで一瞬だ

2つ目のバリケードだが、やり方は2つある。直前にあるメタルスラッグでメタスラアタックをかますか、メタルスラッグに乗ったまま手榴弾を連射するかだ。なぜ2つの方法があるかというと、ボスにメタルスラッグを持っていくか否か、ということなのだ。どちらの方法が確実にいいとはいえないので、各自試してみて自分に合っている方法を選んで欲しい。

ボスは今述べたようにメタルスラッグに乗っていく方法と乗らない方法がある。乗らない場合は、少し手前にいる捕虜を助けてヘビーマシンガンを取っていこう。

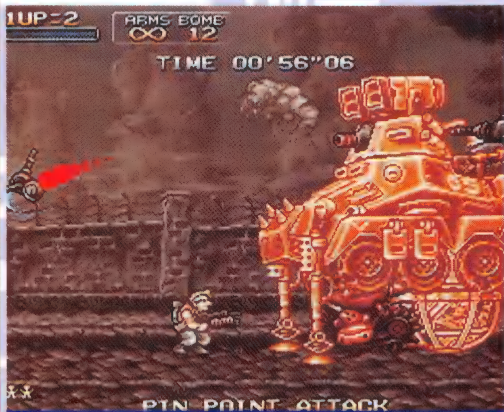



ここでメタスラアタックをかます場合…

メタルスラッグに乗っていく場合は、さらに2つの方法がある。第1形態にメタスラアタックを当てるものと、第2形態の火炎放射機に当てるものの2つだ。それぞれ長所と短所があるのでコレとは断言し難い。イロイロ試して欲しい。




ボスに備えてHを取っていこう




極めればこのパターンのほうが速い?

## 休み時間

コンバットスクール教官の、ソフィア・グリーンヴィル。プレイヤーを指導してくれる彼女だが、なんとこのカワイ子ちゃんに話しかけることができるのだ。

コンバットスクールに入り、最初のメッセージ(「コンバットスクールへようこそ」というやつ)が表示され、カーソルが表示された時にスタートボタンを押すだけ。

プレイヤーの階級が低い階級だと怒られてしまうのだが、ある階級以上まで昇級していると、彼女は顔を赤らめ、いい雰囲気で会話を交わすことができるのだ。

ちなみに会話の内容は、得意な料理からスリーサイズまでと、いたれりつくせり。

また、話はガラッと変わるが、ロード画面のサルの異変にも注目! 一番最初のロード画面以外で、ロード画面に入る前からDボタンを押し続け、ロード画面に入ろう。すると、手榴弾をお手玉するスピードがめちゃくちゃ早くなるのだ。これは笑えるよ。



階級が上がればしおらしくなる彼女



階級が低いうちは怒られちゃうのだ

METAL SLUG™

# MISSION 6 おもひでの港

目標タイム 5分

## かなりキツイ!! あげくに運も絡む てごわいラストステージ

### うっかりミスに要注意 手榴弾の配分も重要!

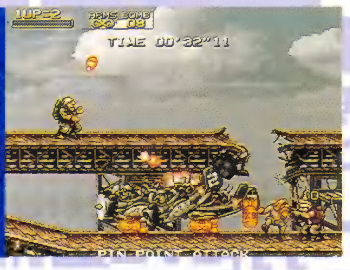
手榴弾の配分が難しい他、ザコ兵士の手榴弾に当たるなどのタコミスを犯しやすいステージ。いいタイムを狙うのも相当に難しい。

まず、最初の戦車のところでは、土嚢に手榴弾を投げ、土嚢を破壊するとともに後ろに隠れているザコ兵士も殺す。後は戦車に撃ち込みつつ、左からワンサカ出てくるザコ兵士を殺していこう。


この手榴弾は兵士を殺すことが目的

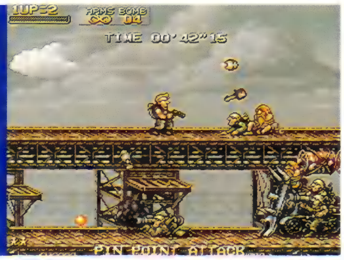
橋のところでは、プレイヤーが上の段にいるか下にいるかで出現する敵が変わり、これが非常に重要になってくる。

最初は上の段を進み、飛行機が出てくるようにする（下の段を進むと戦車が出てきて時間がかかる）。火薬を破壊して床に穴を開けておき、飛行機が3機出てきたら下の段に降りて撃ち込もう。3機出てくる前に下に降りてしまうと、やっぱり戦車が出てきて大幅なタイムロスをこうむってしまうぞ。ちなみに、飛行機は最初背景に現れて、次に手前（実際のゲーム画面）に飛んでくるわけだが、背景に現れた時点で〝出てきた〟と見なしてよい。

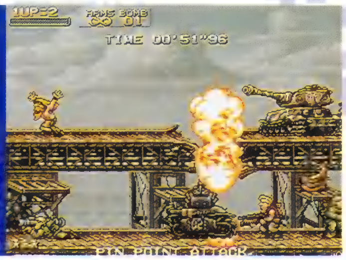

飛行機はやわらかいのですぐ落とせる

### 最大の難関では1回死ぬのもアリ!!

飛行機を全部落とすとスクロールがはじまり、戦車が1台出てくる。手榴弾を4発当てて破壊し、すぐに上の段に登ろう。すると、普通に下の段を進んだ時と違い、手榴弾1発で破壊できる戦車（しかも手榴弾アイテムを出してくれる!）が出る。うまく上の段から2～3発手榴弾を投げて、周囲の兵士もろとも破壊してしまおう。この時、その右にある火薬も巻き込んで床に穴を開けておくとGOOD!


こう進めば手榴弾を回収できてオトク

いよいよ橋の終点。ここがこの面の最大の難所だ。まず、先ほど開けた穴から飛び降りて下の段にいき、手榴弾アイテムを回収して、左からくる戦車（こいつはやわらかい）に手榴弾を3発当てて破壊。次に左右から現れた兵士を処理し、またも左から現れた戦車に手榴弾を6発。


この戦車は3発で壊れるので楽だぞ

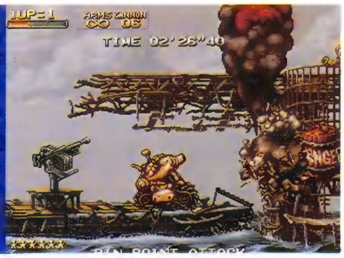
これで手榴弾の残り数がほとんどなくなったはず。そこで、わざと1回死んでしまおう。これでまた手榴弾が10発に戻る。そうしたら右上にいる戦車に4発ほど手榴弾を当て、上の段に登ってからその戦車と残りのザコを倒す。上の段に登っておくと、次の捕虜×4がショットガンのアイテムを出すようになるためだ。この捕虜は、前号で述べたように潜水艦に着地してから助けること。


一度死ぬのも作戦のうち。大胆にいけ

### VSラスボス戦は人事をつくして天命を!?

潜水艦の上に着地したら捕虜を助けてショットガンを取る。同時に出るヘビーマシンガンをあとで取ってしまわないように、ヘビーマシンガン→ショットガンの順で回収しよう。そして飛行機をショットガンで破壊し、中ボスのヘリは画面の右端で上に向けてショットガンを上に撃って倒す。かなり楽勝だ。


ショットガンさえ持っていれば楽勝!


ここはキャノンで。手榴弾を節約だ

次は橋脚を破壊するわけだが、1つ目の橋脚でメタルスラッグに乗り、キャノンをバンバン撃って橋脚を2つとも破壊。そして船から降りる時にメタスラアタックで捨てる。

上陸してからは、2機目のヘリをまたまたショットガンで破壊。ショットガンなら落としてくる爆弾もまったく気にせず破壊できるのだ。非常に使えるので覚えておこう。

あとはボスを倒すのみ。このボス、実はものすごく運に左右される。上の方に逃げられてしまって手榴弾が当てられないと、ムチャクチャ時間がかかってしまうのだ。天に祈りを捧げてボスが下に降りてくることを願おう。


手榴弾の弾数は充分足りるハズ



# 神凰拳™

## CPU攻略も遂に最終ボス戦！全キャラ超神拳技コマンドもすべて公開!!

解析、攻略/ジェイケイ

対CPU戦攻略もいよいよ大詰め！　今回は前回までに登場したベヒモス＆イーリスの攻略と、最終ボスであるルシファーの対CPU戦を攻略。
　さらにお待ちかねの、超神拳技コマンドも全キャラ紹介しているので参考にしてね。

### 超神拳技とは

前号で一部紹介したが、今回は出す条件から説明するぞ。超神拳技は体力ゲージが赤くなった時か、天変地異アイテムを3つ持っている状態で出すことができるのだ。超神拳技を使いこなせれば君も神凰拳マスターだ!?



| ザウルス | 格闘アクション | 338MB |
|---|---|---|

| MVS | カセット | CD |
|---|---|---|
| 発売中 98,000円 | 発売中 32,000円 | 8月23日発売予定 7,800円 |

## 破壊神スサノオ

| 必殺技 | |
|---|---|
| 黒龍砕　（火） | →↓↘+AorC |
| 龍牙砲　（雷） | ↓↘→+AorC |
| 龍破裂波　（雷） | ↓↘→↓↘→+AorC |
| 龍牙落脚　（雷） | ←↓↙+BorD |
| **天変地異技** | |
| 雷逆鱗　（雷） | ↓↘→↓+AB |
| 七頭大蛇撃　（火） | ABC→↘↓↙←+A・B・C・D・A・B・C |
| **超神拳技** | |
| 蒼明風雷拳 | ↓↘→↓↙←+CD |

### 蒼明風雷拳

スサノオの超神拳技はいわゆる乱舞技だ。構えをとりつつ高速で突進、これがヒットすると、相手の左右を往復しながら大量の打撃技を叩き込んだあと、さらに黒龍砕を連発して上空に打ち上げ、落ちてくる相手にトドメの一撃を加える。非常に派手でカッコイイ技。
使い方だが、威力は大きいものの、ガードされるとダッシュ攻撃などで反撃され、無敵時間もないので、連続技に組み込むのがベスト。弱攻撃・前進攻撃→キャンセル蒼明風雷拳がおすすめだ。余裕で一発逆転が可能なので、連続ガード後など、積極的に狙っていこう。



ゴリゴリ黒龍砕で打ち上げて、落ちてくる相手にトドメの一撃！　連続技に組み込むと超〜強い

## 聖天大聖　孫悟空

| 必殺技 | |
|---|---|
| 炎殺棍　（火） | ↓↙←+AorC |
| 槍身二起脚　（風） | →↓↘+BorD |
| 三連棍　（火） | ↓↘→+AorC |
| **天変地異技** | |
| 連旋棍　（風） | ←↙↓←↙↓+AB |
| 猿陣の計　（火） | ↓↘→↓↘→+BC |
| **超神拳技** | |
| 猿法術 | →←→←→+ABC |

### 猿法術

3体の分身を前方に放ち、このうちの1つでもヒットすると孫悟空本体も突進し、如意棒でボコボコにしたあと、槍身二起脚でフィニッシュ！　出が遅いので連続技には組み込めないが、出したあとのスキは小さいので遠距離から放つと結構強い。ただ、入力途中にダッシュしてしまうことが多いのが欠点（大抵、ダッシュ後に暴発する）。
また、しゃがみ強パンチキャンセルで出して起き上がりに重ねると、相手キャラによってはガード不能になる。連続ガード後などに、立ち（しゃがみ）弱パンチからしゃがみ強パンチにつなげてから出すのが実戦的だ。



分身を3体飛ばす。例によって、髪の毛で作り出しているのだろうか？

※コマンドはプレイキャラが右向きの時のものです。コマンド表のカッコ内は、技の属性です。

## 福の神 弁財天

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 流星斬　（風） | →↓↘＋AorC |
| 蒼雷落　（空中接近時　雷） | ↓↙←＋BorD |
| 蒼雷撃　（空中接近時　雷） | ↓↘→＋BorD |

**天変地異技**

| | |
|---|---|
| 赤龍双剣　（雷） | ↓↙←↓↘→＋AB |
| 旋空鳳凰翼　（風） | ↓↘→←→＋BC |

**超神拳技**

| | |
|---|---|
| 真空連斬 | →←→↘↓↙←＋AB |

### 真空連斬

竜巻で相手を巻き上げ、上下左右に往復しながら連続で斬りかかり、最後は両足でつかまえて地面に叩きつける。連続技に組み込むことが可能で、威力もデカイ。→＋C～←→↘↓↙←＋ABで、前進攻撃→キャンセル真空連斬が出せるぞ。前進攻撃はしゃがみ弱キック（連発）からもつながるので、連続ガード後も狙いやすいのだ。密着から近立ち強キック（2段）↓→＋D（4段）↓→＋C→キャンセル真空連斬なら、相手の体力はスゴイことに。出はじめが上半身無敵なので、相手の突進を読んで置いておくのもいいが、やはり本命は連続技の方だろう。



ダメージが入るまでに時間がかかる。タイムオーバーに注意してね。

## 雷神チチ・風神ネネ

**必殺技**

| | |
|---|---|
| チチ・ネネ入れかえ | ABCD同時押し |
| くるりんこ投げ（接近時） | ↓↙←↓↘→＋C |
| 雷神拳（チチのみ　雷） | →↓↘＋AorC |
| 風神脚（ネネのみ　風） | ↓↙←＋BorD |
| まねまねアタック（風、雷） | →←→＋AorC |
| とんでけパンチ　（風、雷） | ←ため→AorC |

**天変地異技**

| | |
|---|---|
| ぽこぽこドロップ　（風） | ↓↘→↓↘→＋D |
| びりびり砲　（雷） | →↓↘→↓↘＋AB |

**超神拳技**

| | |
|---|---|
| 転生風雷神 | ←→↙↘＋ABCD |

### 転生風雷神

「風！ 雷！ 転生!!」のかけ声とともにチチとネネが合体し、左右に真空の刃を放ったあと、落雷で追撃する。コマンドの↘を入れっぱなしにしておかないと、合体に失敗してしまうので注意。合体してしまえば無敵になり、相手は逃げ場がないのだが、最初に無防備状態があるので出はじめを潰されやすい。当たり方が悪いと（空中の相手にヒットした時など）全段ヒットせず、ダメージが小さい。このような欠点があるので少々使いにくい技だ。CPUは結構食らってくれるので、少し離れて連発するだけで勝てることも多い。対CPU戦では頼れる技だぞ。



「ふー、らい、てんせー」のかけ声とともに合体。失敗時は2人の成長した姿が見れるのだ

## 酒の神 酒天童子

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 鬼骨砕き　（火） | ↓↘→＋BorD |
| 金剛弾き　（火） | →ため↑＋AorC |
| 濁流灘　（接近時　水） | ↓↙←→＋AorC |
| 鬼拳　（火） | →↓↘＋AorC |

**天変地異技**

| | |
|---|---|
| 轟炎酒　（火） | ←↙↓←↙↓＋AB |
| 地獄流し　（水） | 接近して←→＋C・↓↓＋C・↓↓＋BC |

**超神拳技**

| | |
|---|---|
| 霊酒鬼神宿り | →↓↘→↓↘＋ABのあとCボタン連打 |

### 霊酒鬼神宿り

屈み込んだまま突進、アッパーで相手を上空へ吹き飛ばし、すかさず霊酒を飲んで鬼神を宿らせて、落ちてきた相手にパンチ連打を叩き込む。Cボタン連打で、パンチを最大12発まで増やせるぞ。性能だが、突進中は無防備で簡単に潰されるし、連続技にも組み込みにくい。それでも、対CPU戦なら決めるチャンスはある。上昇する必殺技（シーナのドルフィンロールなど）を待ち、ガードしたら連続ガードから前進攻撃→キャンセル霊酒鬼神宿りと出そう。空中の相手に2発ともヒットするぞ。打撃受け身を取られると決まらないが、それはあきらめよう。



浮いた相手にパンチの嵐。使いにくいが、カッコイイのでなんとかして決めたいところだ

## 貧乏神 紊天

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 濡縛巾　（水） | →↘↓↙←＋A |
| 災念弾　（空中で　風） | ↓↘→＋AorBorC |
| 腰旋念珠　（水） | ↓↙←＋D |

**天変地異技**

| | |
|---|---|
| 濡縛転氷　（水） | 濡縛巾ヒット中に↓↘→↓↘→＋CD |
| 粉塵落とし　（風） | ↓ため←→＋BC |

**超神拳技**

| | |
|---|---|
| 八門連鎖陣 | ←→←↓↘→＋ABCD |

### 八門連鎖陣

まずはフントシを前方にのばし、つかまえた相手を竜巻で巻き上げ、8体に分身した紊天が次々に攻撃していく。性能的には濡縛巾のパワーアップ版という感じで、やはり連続技に使っていくことになる。しゃがみ弱パンチ×1～2→立ち弱パンチ→吹っ飛ばし攻撃（→＋BC）→キャンセル八門連鎖陣は非常に強力。濡縛巾よりもリーチが長く、吹っ飛ばし攻撃を2段目まで当ててからキャンセルしても届いてくれるぞ。また、スキが小さいのでガードされても反撃を受けにくい上に、下段攻撃にもなっているので、相手の起き上がりに重ねるのもいいだろう。



紊天分身、そして攻撃、攻撃。この技も連続技に使うといい感じ

# 人魚姫　シーナ

| 必殺技 | |
|---|---|
| シーランチャー　←ため➡AorC | (水) |
| テイルウイップ　←ため➡BorD | (風) |
| ドルフィンロール　↓ため↑+BorD | (風) |
| アクアベール　↓↘➡↓↘➡+B | (水) |

| 天変地異技 | |
|---|---|
| バブルスパイク　←↙↓↘➡+AB | (風) |
| クリスタルスプラッシュ　↓↓↓+ABC | (水) |

| 超神拳技 |
|---|
| シーマインドストーム　↓ため←➡+BC |

## シーマインドストーム

シーナの超神拳技は、槍を振りまわして竜巻を発生させ、吹き飛ばした相手が落ちてくるところにクリスタルスプラッシュを決めるという荒技だ。

性能を見てみると、出はじめが無敵で、出してしまえば竜巻の外から攻撃されることはまずない。さらに終り際のスキも皆無に等しい。ただ、出るまでが遅いので連続技には組み込めない。というわけで、相手が突っ込んでくるのを先読みで出しておくといった感じになる。相手が突っ込んできたらヒットすることが多いし、外れてもほとんど反撃されないのだ。終わりに攻撃しようとする相手には、もう1発出してみるのも面白いぞ。



しーまいんどすとぉーむぅ…。やはり、どこか抜けている感じのシーナさんでした

# 死神　イグレット

| 必殺技 | |
|---|---|
| ソウルスラッシュ　←ため↓↘➡+AorC | (雷) |
| リッパーハーケン　←ため➡BorD | (火) |
| ブランブルリング　↓ため↑+BorD | (火) |

| 天変地異技 | |
|---|---|
| トラップエッジ　←ため➡↘↓↙←+AB | (雷) |
| ヴィガリムーブ　←ため➡↓↘➡+BC | (火) |

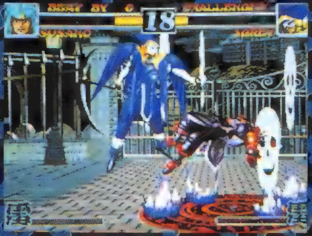
| 超神拳技 |
|---|
| ヘルインハビタント　ジャンプ中に　レバー1回転+AB |

## ヘルインハビタント

空中から呪文を唱えて(?)地面に魔法陣を描き、そこから死の世界の住人が出現してダメージを与える。

相手が魔法陣の上でしゃがみガード以外の行動をとると発動する。魔法陣が残った状態で、技を出したり、ガードを解くとヒットしてしまうのだ。ガード状態にならないので連続ガードはされないぞ。

相手の目の前でジャンプ直後に出し、反撃をあせった相手が食らうのを期待したり、空中ダッシュで跳び越しつつ出してガード方向を惑わせてやるといい。ただ、イグレット自身は無防備で、空中の相手には効果がない。ガードを固めている相手に使おう。



ダメージは小さめだけど使いやすい。関係ないけど、かけ声がグーンジャイ、ントに聞こえない?

# 対ベヒモスCPU戦攻略

こいつはかなりの暴れ者で、勝手に必殺技を出しまくってくる。ガードを固めて大技を待ち、連続ガードを使って反撃していけば楽勝なのだ。

反撃の狙い目はデッドリーブレス（タックル）最後の1発（最大5回）をガードしたあとに連続ガードを入力。そのあとは、ほぼ密着状態なので強力な連続技を叩き込めるぞ。タックルの途中で入力すると失敗しやすいので注意。

キャラごとの連続技を紹介しよう。つなぎはすべてキャンセルだ。スサノオ…しゃがみA↓➡+C（2段）↓強黒龍砕。孫悟空…しゃがみA×4↓三連棍。弁財天…立ちD（2段）↓➡+D（4段）↓➡C↓強流星斬。チチ・ネネ…立ちC（2段）↓強風神脚。イグレット…立ちA×4↓➡+C↓➡+BC。酒天童子…しゃがみB×4↓鬼拳。シーナ…しゃがみA×4↓立ちD↓シーランチャー。楽天…しゃがみA×2↓立ちA↓➡+BC（1段）↓濡縛巾。

間合いが離れていると、落雷で引き寄せられたりするが、手堅くガードしていればいいだけ。まれにダッシュ攻撃で突っ込んでくることもあるので、遠い時は一応立ちガードしておけばOKだ。

対ルシファー戦の、起き上がりに弱攻撃を重ねて反撃を誘い、それに対して連続ガードで反撃する、というパターンも有効なので覚えておこう。



待ってなくても勝手に出してくる。しっかり最後までガードして…



連続ガードを使って反撃。全キャラこれだけで勝てるゾ!

# 対イーリスCPU戦攻略

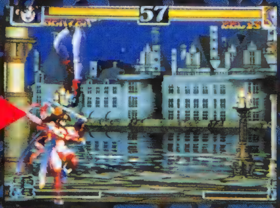
スペースがないのでいきなり本題に。空中ガードしながら跳び込んで対空技をガード。ひとまずガードし続け、ナイトメアウィングを出したら2回続けて連続ガードを入力しよう。イーリスより先に着地できるので、着地のスキに連続技が決まるぞ。連続技は、弁財天…しゃがみB×3↓➡+C↓強流星斬。チチ・ネネ…しゃがみC↓強風神脚。シーナ…しゃがみB×2↓強テイルウイップ。ほかのキャラは対ベヒモス戦と同じだ。

また、中間距離で待ち、バットイリュージョン（当て身技）に反撃する手もある。ガードポーズで固まるのがそれで、終り際はスキ全開。リーチのある技で転ばせよう。あとは、起き上がりに少し離れて待つと当て身技を出すことが多い。繰り返そう。スキに入れる技は、スサノオ…（少し歩いて）しゃがみD。孫悟空…三連棍。弁財天…➡+C↓強流星斬。チチ・ネネ…強風神脚。イグレット…しゃがみA↓しゃがみD。酒天童子…鬼拳。シーナ…しゃがみD。楽天…➡+C↓腰旋念珠。

超神拳技の対処法を。垂直ジャンプして画面外に消えたら、すぐに前方ジャンプするといい。空中ガードした場合は空中ダッシュ攻撃、下をくぐっていった場合は目の前に降りてくるのでジャンプ攻撃（空中必殺技）が入るぞ。



ナイトメアウィングを出したら、連続ガードをLV2まで入力すると…



こっちが先に着地できるのだ。あとは連続技を叩き込んでやるだけ

# 魔王ルシファー

魔界、そこはありとあらゆる負の感情と邪悪な意志が集まる闇の世界。秩序も平和もない完全な混沌の支配する大地。

なぜ、どんな理由でこの世界ができたのか。魔界に住む者のだれ一人として知る者はいない。いや、一人だけ知る者がいる。その者の名は…「魔王ルシファー」、すべての暗黒と混沌を統べる魔王である。

魔宮の玉座に座り、その傍らには自らの肉体から生み出した魔神と邪神を従え、その双眸は邪悪な光をたたえ、背中には六枚の巨大な翼を備える。そして今、魔王は長い間腰を上げなかった玉座から立ち上がった。天界に住むすべての者を滅ぼすために。

## ルシファー技紹介



ルシファーの飛び道具の中では、わりと普通の技。でも当たるとイタイ

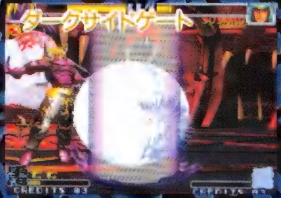
前方に炎の弾を飛ばす攻撃。5連発で速射するためガードしてもかなり体力ゲージをけずられる。

**ペンタグラムルイン**

ペンタグラムドゥームの下段バージョン。低い弾を5連射する。この技は空中ダッシュで抜けやすいのが特徴。

**マイントウェイブ**

地面に手をかざし、数回爆発させる技。この技もガード時のけずりがハンパじゃない。もちろん威力も桁外れ。



相手に当たらないと非常に地味な技。威力はもちろん高いけど…

はばたいて前方に丸い円を飛ばす。相手がその円の中にいると、上方に光が飛び出し、相手にダメージを与える。



ルシファーの幻の必殺技！ 対CPU戦で見れたらラッキー!!

体の形状の波動を前後に飛ばす技。CPUのルシファーは火の天変地異をあまりためないので見れたらラッキー!?



ガードするとメリメリけずられる。食らうとヒドイ目に…

口から巨大な火球を放つ、ルシファーの超神拳技。この技を出す時の、苦しそうなボイスがコワイです…。

# 対ルシファーCPU戦攻略



スペースがあるので前フリから(笑)。最終ボスは魔王ルシファー。飛び道具系の技を複数持っていて、まったく近づけず、けずり殺されて、やっとイーリスを倒したと思ったのに(泣)、と困っている人も多いと思う。でも、非常に楽で、パーフェクトも夢ではないパターンが発見された。さっそく紹介しよう。

まずは当たるまでダッシュ弱パンチで突っ込む。これをガードさせることができたら、すぐにガードしよう。彼の連続ガードからの反撃はガードが間に合う。すかさずこちらも連続ガードを入力すれば、そこから連続技を叩き込むことができるというわけだ。チチ・ネネと楽天は、しゃがみガードだとルシファーの攻撃が空振りしてしまうので、必ず立ちガードすること。

連続技は相手を転ばせるものがいい。弁財天とチチ・ネネは対イーリス戦と同じもの、シーナはしゃがみA×3ーしゃがみD、イグレットは立ちA×4ーしゃがみD、他のキャラは対ベヒモス戦と同じものを使おう。遠い時は弱攻撃の数を減らすように。


必ず転ぶ技につなぎ、繰り返しパターンにはめていくべし！

相手は反撃してくるがガードが間に合う

逆に連続ガードで反撃することができるのだ

基本戦法。まずはダッシュ弱パンチをガードさせると

転ばせたあとは、ダッシュで近づいて起き上がりに密着し、弱攻撃(チチ・ネネは立ちB、他のキャラはしゃがみBがいい)を重ねてすぐにガードしよう。やはり彼の反撃はガードできるので、あとはこれに反撃して、再び起き上がりに重ねて…と繰り返していけば楽勝だ。

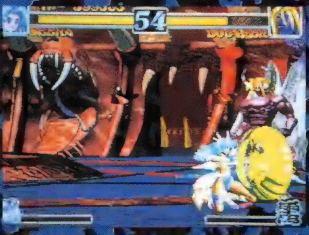
ここで注意点がいくつか。最初のダッシュ弱パンチがヒットしてしまうと、当然、連続ガードからの反撃はこない。そのままガードしていると投げられてしまうので、すぐに弱攻撃を出すなり、再びダッシュ弱パンチを出していこう。

間合いが離れてしまった時は、バックジャンプからの空中ダッシュで近づくといい。必ず空中ガードをしておき、とにかく近づくことだけに専念しよう。ペンタグラムルイン(下段の5連飛び道具)だけは空中ガードできないのだが、攻撃を出せば(空中ダッシュ中に)潰すことが可能だ。

その他、酒天童子なら起き上がりに金剛弾きを重ねるパターン(7月号攻略参照)がバッチリ通用する。ベヒモス、イーリスにも通用するので、酒天童子を使えば楽にクリアできたりするぞ。

最後に小ネタを。彼の撃ってくる各種飛び道具は、ガードするとゴリゴリけずられてしまう(特に超神拳技のフレアバースト)。そこで途中で連続ガードを入力し、モーションが長い技を出してみよう。無敵になり、残りをガードしないですむぞ。失敗すると食らってしまうので、けずり殺されそうな時以外は、ガードするのが無難だが。


離れたら空中ダッシュで接近すれ


弱攻撃を重ねてパターンにしよう


死にそうならやるしかない


酒天なら楽勝でクリア可能だ

※ルシファーの写真は、特別な基板を使用して撮影しています。




# Over Top™ オーバートップ

## コース別攻略第2弾! コース3と4を一気にクリア!



| ADK | レース | 210MB |
|---|---|---|
| MVS 発売中 88,000円 | カセット 発売中 29,800円 | CD 発売中 4,800円 |

攻略/風のFLN

SAFALIは乗りこなせるようになったかな? 今回は中盤、コース3と4の攻略だ! 道もだんだん荒れてきて一筋縄じゃいかなくなってくるが、フリーク片手にがんばってくれ!

## コース別攻略

### コース3 [嘆きの湖]

スタート後の直線は、最初のコーナーを無視して右の森に突っ込もう。ここは裏道の入り口だ! 裏道をスピードを上げながら進むとゆるやかな左カーブがある。このあと、コーナー①があるが、ここはノンブレーキでOKだ。



俺の目はごまかせない! Let's裏道!!

コーナー②は裏道と正規のコースの合流地点だ。角度がラクなのでアウトにふくらまずに(つまりインベタで)抜けられるが、そのままいくとコース左の柵に接触してしまうことがあるので要注意だ。



このサクに注意!!

コーナー③はSAFALIだとけっこうキツイ。超早めのブレーキングからのドリフト操作でクリアしよう。ライン取りは次のコーナーもキツイのでとにかくアウトにふくらみすぎないように!!



このへんから減速するとアウトにふくらまないぞ

よし! このライン取りだ

コーナー④はコーナー③と同じ要領でOK。③地点の入りロで減速しているためブレーキングはほとんどいらない。このコーナーの難度はコーナー③でいかにアウトにふくらまないかにかかっている(イン側で抜ければアウト・イン・アウトが可能だ)。

コーナー⑤はできるだけインベタで抜ける。ピンポイントのブレーキが有効。

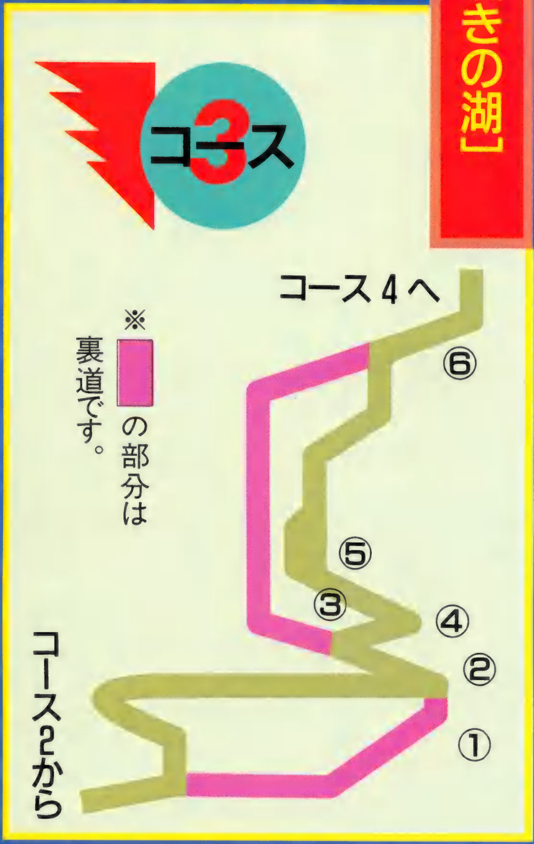


右の標識をブチ破るくらいがGOODだ!

⑥のジャンプ台をすぎたら最終コーナーだ。ジャンプ台に乗ってしまうと直後のコーナーを曲がりきれなくなってしまうので、かわしてイン側に寄っておき、インからアウトに抜ける感じでゴールインしよう。タイムは20秒前後なら合格!

インギリギリを攻めろ! ゴールは目の前だ





# コース4 【厳しき山】

前半は荒れ地、後半は積雪地帯という恐ろしいコース。そのため加速性能が大幅に落ちているので1回でもコース端にぶつかってしまうと、かなりのタイムを浪費してしまう。ノーミスが重要だ。

スタート直後にカーブがある。ここは右の壁（岩石）に注意しよう。

しかしかなりの荒れ地なのでタイムの面では期待できない。タイムをけずるつもりならノーマルコースを走ろう。

ジャンプ台を2つをすぎるとコーナー②がある。角度はキビシイものの、単発コーナーなので問題ない。ピンポイントブレーキで抜けよう。

③地点は4つ連続した強烈なコーナーになっている。このステージ最大の難所だ。ここでドリフトを使うと大抵テールが流れて壁に当たってしまうぞ。ここは先読みドリフトを使おう。コーナー②を抜けたあとに、画面上に現れるオレンジの矢印が出るタイミングを覚えておき、その直前に右へハンドルを切り、右コーナーが見えたらすかさず左に切り返し、また右へ一瞬ハンドルを入れる。そして最後のヘアピンカーブを上の壁スレスレでかわす。このタイミングを体で覚えよう。ムズイけれどマスターすれば超キモチイイぞー！ ここさえ抜ければあとはカンタンだ。

④から積雪地帯になる。ここはアウトにふくらむと当然タイムロスになるので注意！

⑤の裏道は2番目の入り口から入ろう。そのあとの左カーブが少しキツイので慎重に。

⑥のコーナーは見た目よりインにつくことができる。タイムけずりに利用しよう。

①で連続して小さいコーナーが続いたあと、左にドラムカンが2本並んでいるところが裏道の入り口だ。この裏道はカンタンなカーブだけなので、初心者にはオススメだ。



できるだけ直線的に進め！



裏道にはいかず、タイムをけずりにいこう



画面上の矢印が目印。ハンドルを右に！



テールの流れを押さえつけよう。ギリギリの快感



このコース取りがポイント。最高速で！



砕け散る雪ダルマ。「ひき殺すぞー」






1番右の雪ダルマに体当たりだ!!

# キャラクターテキスト

## NF人気投票で堂々のトップに輝いた 不知火　舞の魅力にズームイン！

### 不知火　舞



名前：不知火　舞
格闘スタイル：不知火流忍術
国籍：日本
職業：不知火流忍術継承者
誕生日：1月1日
身長：164cm
体重：50kg
血液型：B型
スリーサイズ：B85・W54・H90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
好きな音楽：ヘヴィメタル
得意なスポーツ：羽根つき（羽子板使用）
嫌いなもの：蜘蛛
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
特技：和裁
足のサイズ：24cm
出演作品：餓狼伝説2、餓狼伝説スペシャル、KOF '94、餓狼伝説3、KOF '95、リアルバウト餓狼伝説、KOF '96

★NF人気投票結果（総合順位）

| 第1回 | 第2回 | 第3回 |
|---|---|---|
| 9位 | 4位 | 1位 |

※不知火　舞のプロフィールは、その出演作より編集

## これが不知火流忍術だ！

### ●舞の代表技



舞のお馴染み必殺技。くるっと回転、しっぽで攻撃！



飛び道具はセンスのいい扇子。どこから出てくるんだろうあの扇子…



扇子をくわえて頭から突っ込む。忍者らしい技の1つだ



KOF'95での対空技。龍炎舞を縦にしたような技だ



必殺忍蜂に炎をまとったのが、これ。忍びのくせに派手な技だ



忍蜂のレオタード版。くるっと回転して服を脱ぎ、レオタード一丁で突っ込むぞ



「よっ、日本一！」お馴染みの勝利ポーズだ



「十年早いわ！」パーフェクトで勝つと変身するぞ



負けていじける舞ちゃん。落ち込むなよぉ…

### ●衣装の歴史



何と髪の毛まで紫なのだ。ロッカー？　1Pはピンク



1Pは赤。でも扇子の色は同じなのさ



唇も青いのでチェックだ！1Pは赤。扇子も赤



2Pアンディとおそろいのメロン色♡　1Pは赤



レオタードは、着てないのね。1Pはちょっと濃い赤



1Pは同じく赤。しっぽに玉はついてません

# やっぱり彼女は日本一！ 不知火舞の素顔に迫る

不知火舞。不知火家に代々伝わる〝不知火流忍術〟を華麗に操る、若く美しいくノ一である。

野性的で気が強く、好奇心旺盛な彼女だが、女の子らしい一面ももちろんある。愛しのアンディのこととなると、涙さえ流してしまうほどだ。

おまけに趣味の〝おせち料理作り〟に、特技の〝和裁〟を見ても分かるように、意外と純和風だったりもする。今時、和裁なんてできる女の子はそういるもんじゃないし、おせち料理だって出来合いが多い。こうして考えると舞が〝日本一ィ～！〟なのは決して〝揺れ〟だけではないと理解していただけるであろう。

〝揺れ〟といえば、シリーズを重ねるごとに男性諸君の目を彼女の胸元に釘づけにしてきたアレだが、最近、揺れの度合いが落ちた！ と憤慨している人も多いと思う。

原因は餓狼伝説3からのあのレオタード型の衣装のおかげだと考えられる。大の男どもをばったばったと切り倒す舞も、やはり恥じらうお年頃なのか？ それとも単に邪魔になるくらい成長してしまっただけなのか？

ちなみにあの服は舞の手作り品。和裁が得意な彼女にしてみれば、あれしきの服は朝飯前なのだろう。

しかしあんなナイスバディの舞ちゃんが、開発当初は男だったっていうんだからビックリだよね。



以前はレオタードでなく布を引っかけていただけなのでよく揺れたんだろうねぇ

## ●とっても気になるあの人との仲は？

舞といえば、ボガード兄弟の弟、アンディとの恋仲が注目される。SNKきっての灼熱カップルの片割れとしても有名である。おまけに今では共に道場を経営する切っても切れない仲なのだ。

積極的な舞に、ストイックなアンディ。対照的な2人だからこそ、磁石のようにお互いを魅きつけるのであろう。

しかし、哀しいことに2人の想いにはすれ違いが多い。舞を闘いには巻き込むまいとするアンディと、何も語ってくれないアンディに憤慨し、また悲しむ舞…。お互いを大切に思えばこそのすれ違いだから、いつかは同じ場所にたどり着くのだろうけど、見ている方はじれったいよね？



舞の恋人(?)のアンディ。足袋も履き、ますます忍者っぽくなった

## ●不知火流忍術を受け継いだ最強の女格闘家

祖父の不知火半蔵亡きあと、400年の歴史を持つ不知火流忍術の正当後継者となり、さらに若くして道場を経営しているだけあって、その強さには目を見張るものがある。さすが〝不知火流忍術は最強なのよ〟と豪語するだけのことはあるのだ。

彼女の得意技はなんといってもあの素早い動きを活かした奇襲攻撃。これは不知火流忍術の得意とする格闘術でもある。基本を大事にしつつ精進している、というわけだ。

性格や美しさだけでなく、強さも〝日本一～！〟な完全無欠少女なのである。

# 不知火舞 バックストーリー

## ●餓狼伝説2

若くして、不知火家に代々伝わる不知火流忍術をマスターした不知火舞は、いつからか、祖父である不知火半蔵のもとに不知火流体術（骨法）を学びにきていたアメリカの青年、アンディ・ボガードに想いを寄せていた。

ある日、彼女のもとに、一通の手紙が届いた。キング・オブ・ザ・ファイターズへの招待状である。

不知火流は最強だと信じる彼女は、大会へ出場するためにアメリカのサウスタウンへと向かったのであった。

## ●餓狼伝説3

祖父の不知火半蔵がこの世を去り、舞は不知火流忍術の正当後継者となると同時に、道場も受け継いだ。

彼女は〝不知火流忍術〟の方を得意としていたため、反撃を主とする〝不知火流体術〟に関してはアンディに任せ、2人で協力して道場を切り盛りしていた。

若い2人の経営する道場はたちまち評判となり、入門希望者があとを絶たなかった。しかしその多くは、アンディ目当ての若い女の子で、そのため舞は道場の隅でイライラしながら練習を見つめる毎日を送っていた。

そんなある日、サウスタウンのリチャードから一通のエアメールが届いた。

パオパオカフェ2号店オープンの記念パーティへの招待状だった。

アンディと2人っきりでのアメリカ旅行♡ それを見た舞はすぐさま機嫌を直し、戸惑うアンディをよそにさっさと、旅支度にとりかかった。

〝秦の秘伝書〟を巡る新たな闘いが2人を待っているなどとは、この時は夢にも思わなかった違いない…。

## ●リアルバウト餓狼伝説

自分に内緒で〝秦の秘伝書〟を巡る闘いに身を投じたアンディを、日本に連れ戻してから約半年が経った。

以前と変わらず道場で不知火流を教えていたアンディはしかし、再び舞の前から姿を消した。養父の仇を打つために最後の闘いに踏み切ったのである。

時々胸を押さえて苦しむアンディの姿を目撃してはいたが、何もできなかった舞は自分を責めて、ただ泣くことしかできないでいた。

そこへ、ボガード兄弟の親友ジョー・ヒガシが現れた。アンディが1人きりでサウスタウンへ向かった理由をジョーから聞かされた彼女は、ジョーとともに、サウスタウンへ乗り込む決意をする。愛しい人の元へ急ぐ彼女に、怖いものはなにもなかった…。

## ●KOFシリーズ

'94年、キング・オブ・ファイターズの大会の招待状を受けとった舞は途方に暮れていた。一緒にチームを組もうと思っていたアンディが、兄のテリー、友人のジョーとチームを組んでしまい、おまけに他の知り合いには誰1人として連絡が取れないでいたのだ。

そんな舞の前に、1人の少女が現れた。同じような理由でチームを組み損なっていた、ユリ・サカザキだった。

ユリからチーム結成を持ちかけられた舞は、二つ返事でOKした。2人はすっかり意気投合し、ユリの紹介で3人目のメンバー、キングの待つイギリスへと向い、最強の女性格闘家チーム結成に至った。

翌年、再び大会の招待状を受け取った舞はアンディが修業している地中海の小島を訪ねた。しかし、彼は前回同様、テリー、ジョーとチームを組んでしまっていた。

怒った舞は、女性格闘家チーム再結成のため、キングのバーへと向かい、舞同様チーム結成のために現れたユリと共に、大会出場を果たした。

そして今年、最強の女性格闘家チームからユリが抜けるというハプニングが起こった。チーム解散かと途方に暮れていた舞だが、キングの紹介で藤堂流古武術の使い手、藤堂香澄を新メンバーとして迎えることになった。

ここに新・女性格闘家チームが結成されたのであった。



ユリが抜け、替わりに藤堂香澄が加わった〝新・女性格闘家チーム〟。強そうだ

## 不知火舞相関キャラ紹介

**アンディ・ボガード**
いわずと知れた舞の♡。舞の祖父、不知火半蔵に不知火流体術（骨法）を習っていた。

**テリー・ボガード**
アンディの兄。最近は舞にも〝お兄ちゃん〟と呼ばれている。舞はやっぱりアンディと結婚するつもりなのか?!

**ジョー・ヒガシ**
ボガード兄弟に次ぐ餓狼伝説の主役級人物。ボガード兄弟とは親友であり、よきライバルでもある。もちろん舞とも仲よし。

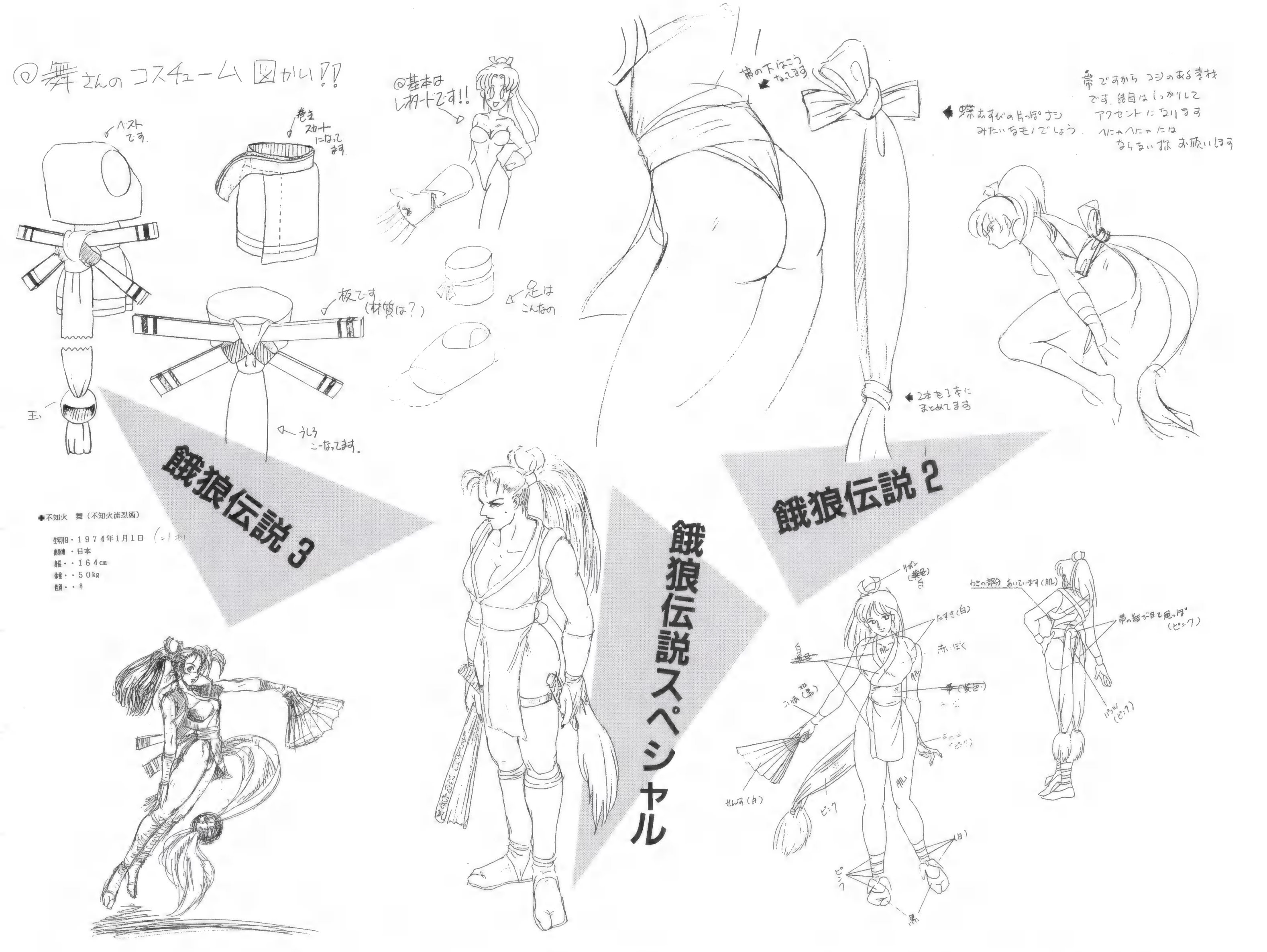
**不知火半蔵**
舞の祖父であり、アンディの師匠でもある。彼の死後、彼の経営していた道場は孫の舞が受け継いだ。

**山田十平衛**
不知火半蔵の親友。餓狼伝説3では舞のステージに赤フンドシ姿で登場。親友の孫が心配で様子でも見にきてたのかなぁ？

**ユリ・サカザキ**
龍虎の拳の主役級人物。KOFに出場するため、舞とチームを組む。シリーズを越えた舞の戦友である。

**キング**
ユリと同じく龍虎の拳における重要人物。ユリの紹介で舞と知り合い、KOF出場のため、ともにチームを組む。

**藤堂香澄**
龍虎の拳外伝から登場の古武術の使い手。KOF'96でユリのかわりに女性格闘家チームに入り、大会初出場を果す。




## ワンポイントキャラクターレッスン

### 舞の得意料理"おせち料理"にスポットをあててみよう

おせち料理の歴史は古く、平安時代にさかのぼる。

おせち料理はもともと"節会"という中国から伝わった行事の異称で、人日(1月7日)、上巳(3月3日)、端午(5月5日)、七夕(7月7日)、重陽(9月9日)の五節句に神に供えた料理のことをいった。

江戸時代からは、五節句の代表である人日(正月)の料理だけをお節料理、さらに略して"おせち"と呼ぶようになった。

江戸中期からは料理もどーんと豪華になり、また、当時正月三が日は商店が休みということもあって、おせち料理は保存食の意味も兼ねて重詰めにされるようになった。

重箱は元来、四段重ねが代表的であり、これは春夏秋冬の四季を表している。現在では一般に、次のような料理が詰められているぞ。

〈一の重:祝肴〉

縁起ものの数の子・こぶ巻き・黒マメ・照りごまめ・凍りこんにゃく・ちょうろぎ・甲州小梅・かちぐりなど。

〈二の重:口取り〉

きんとん・かまぼこ・だて巻き・2色卵など。

〈三の重:鉢肴〉

かすやみそにつけた魚介類の焼き物・肉類の揚げ物・寄せ物・酢取りショウガ・菊花カブなど。

〈四の重:煮物〉

うま煮・お惣菜風の煮しめなど。

五の重はひかえ重として、客の前には出さないしきたりである。

しかし、こんな手間のかかる料理を作るのが"趣味"だなんて、舞ってやっぱり凄いね。趣味というからには正月だけじゃなくて普段から作っていると考えられるが、愛しのアンディの特技が"断食"じゃ作りがいがないよねぇ、舞ちゃん。

## 舞のオホホな台詞集

### 餓狼伝説2

■勝利メッセージ

●我が拳は疾風! 誰にも止めさせないわっ!

●敗北を背に生きることは屈辱! あなたにはお似合いね。

### 餓狼伝説スペシャル

■スタートメッセージ

あなたがアンディのお兄さんね。そんなに強そうに見えないけどなぁ? (VSテリー)

女だと思って甘くみると、痛いめに合うわよ。 (VSその他のキャラ)

■勝利メッセージ

ごめんなさいアンディ! (VSアンディ)

おじいちゃん大丈夫? (VSタンorジュウベエ)

### KOF'94

■勝利メッセージ

女は世界の最終兵器なのよ! 思い知ったでしょ! (VSブラジルチーム)

日本代表なんだからもっとしっかりしてよね! 恥ずかしいでしょ! (VS日本チーム)

女ばかりとあなどるからよ! 私たちは史上最強の女性格闘チームよ! (VSアメリカチーム)

蝶の様に舞い、蜂の様に刺す! いかが? 私の技のお味は?! (対韓国チーム)

### 餓狼伝説3

■スタートメッセージ

お兄ちゃん! ひょっとして最強の格闘家が持つという、秘伝書を探しているの?

〈参考文献〉万有百科大辞典(多田鉄之助/小学館)、学芸百科事典(大野富美江/旺文社)、ビクトリア現代新百科(大野富美江/学研)

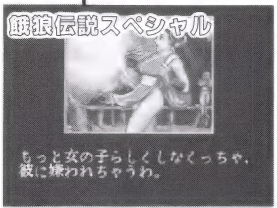
## ▶キャラクターテキスト

### 必殺技名一覧

|  | 餓狼2 | 餓狼SP | 餓狼3 | RB餓狼 | KOF'94 | KOF'95 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **必殺技** | | | | | | |
| 花蝶扇 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 龍炎舞 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 必殺忍蜂 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ムササビの舞 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 陽炎の舞 | | | ○ | ○ | | |
| 乱れ花蝶扇 | | | | ○ | | |
| 幻影不知火 | | | | ○ | | |
| 飛翔龍炎陣 | | | | | | ○ |
| **超必殺技** | | | | | | |
| 超必殺忍蜂 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| **潜在能力** | | | | | | |
| 超必殺忍蜂 | | | ○ | | | |
| レオタード忍蜂 | | | | ○ | | |




## エンディングショット

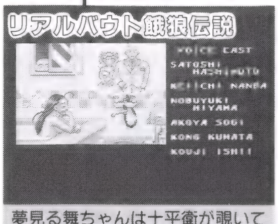
### 餓狼伝説スペシャル



充分女の子らしいっスよ。ボディとかボディとか…

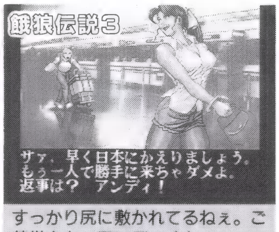
### 餓狼伝説2



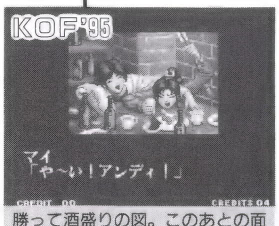
だいぶ昔から世界最強だったのねぇ…

### リアルバウト餓狼伝説


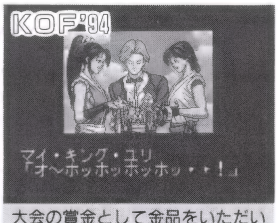

夢見る舞ちゃんは十平衛が覗いているのにも気づきません

### 餓狼伝説3



すっかり尻に敷かれてるねぇ。ご苦労さん、アンディくん

### KOF'95



勝って酒盛りの図。このあとの面倒はやはりアンディがみるのか？

### KOF'94



大会の賞金として金品をいただいた3人組。なんか怖いぞ

ちょっとアンディ！ 秘伝書って、何なの？ ちゃんと説明しなきゃ、いかせないから！ （テリーVS）

私のライバルになるつもりね！ （アンディVS）（マリーVS）

■勝利メッセージ

アンディに秘伝書の件、そそのかしたのは、テリーッ、あなたでしょ。（VSテリー）

何してるじゃないわよ。ジョーに聞いたんだけど、あなたも秘伝書とやらに関わっているの？ （VSアンディ）

あなた、私に勝とうだなんて、まだまだね。もっと大人の魅力を勉強しなきゃ。（VSマリー）

■対戦勝利メッセージ

●まだ本気だしてないわよ。

●私に勝とうなんて、10年早いわ。

●飛んで火に入る何とやらね。

### KOF'95

■勝利メッセージ

私たちに勝とうなんて、到底無理無理！ もっと力つけなさいよね！ （VS主人公チーム）

今更チームを組みたいって言っても、もう組んであげないからね！ （VS餓狼チーム）

その程度の強さと美貌で私たちを語らないでほしいわ！ 全く!! （VS女性チーム）

そんなに強がっても、案外子供っぽいのね！ オホホホッ！ （VSライバルチーム）

### リアルバウト餓狼伝説

■対戦勝利メッセージ

エッヘン！ 不知火の秘伝書をよく読む事ネ！ （VSアンディ）

可愛い舞ちゃんは一人でいいの！ （VS舞）

棍術も火トンも不知火流のほうが上なのよ。わかった？ （VSビリー）

フーッ！ 絶対にあなたには負けたくないのよ。プライドが許さないわ。（VSマリー）

今度はダンスで勝負してあげてもいいわよっ！ （VSダック）

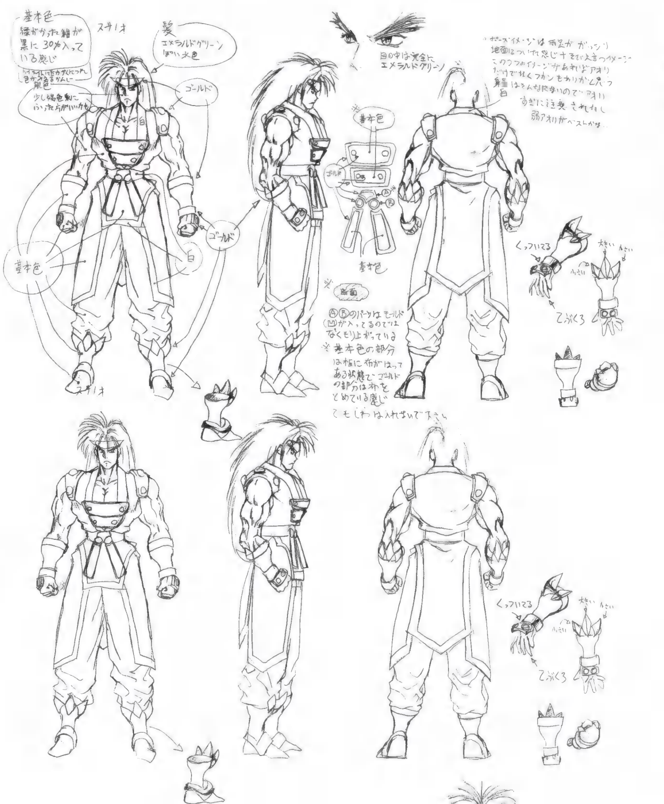
私の技にかかれば、あのギースもこのザマよっ！ （VSギース）

### 声優

曽木亜古弥／餓狼伝説2、餓狼伝説スペシャル、KOF'94、餓狼伝説3、KOF'95、リアルバウト餓狼伝説、KOF'96

# 神凰拳設定原画&開発インタビュー





## 破壊神（はかいしん）スサノオ

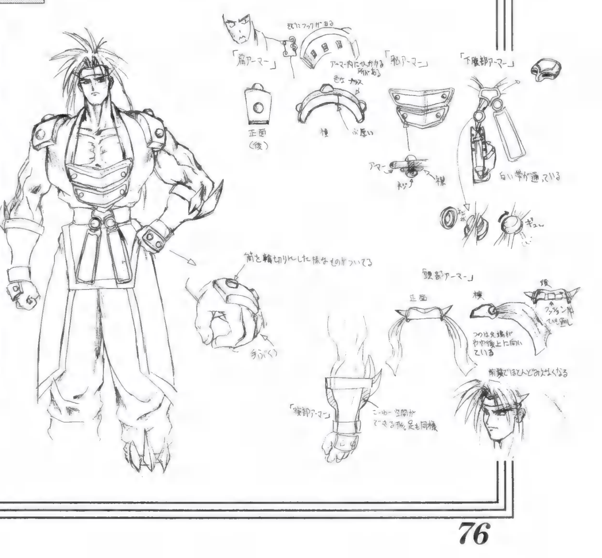


名前：スサノオ
神名：破壊神
年齢：1025歳
性別：男
身長：183cm
体重：82kg
趣味：闘うこと、旅をすること
友人：アークアリオン神、クシナダ（アークアリオン神の娘）
好きなもの：ご飯（食い物全般）特に、クシナダの手作り料理
嫌いなもの：辛い食べ物
神として：破壊神としての在り方について、答えを求めている。



神凰拳の主人公、破壊神スサノオ。彼はバランスのとれた万能型キャラクター。　以前は破壊の限りを尽くす一匹の黒い龍だったが、天界の神王アークアリオンに倒され、神将として現在の姿でよみがえった。

辛い食べ物が苦手で口癖が「俺にさわると怪我するぜ！」なんて、まるで本誌副編…いえ！　何でもありません…。

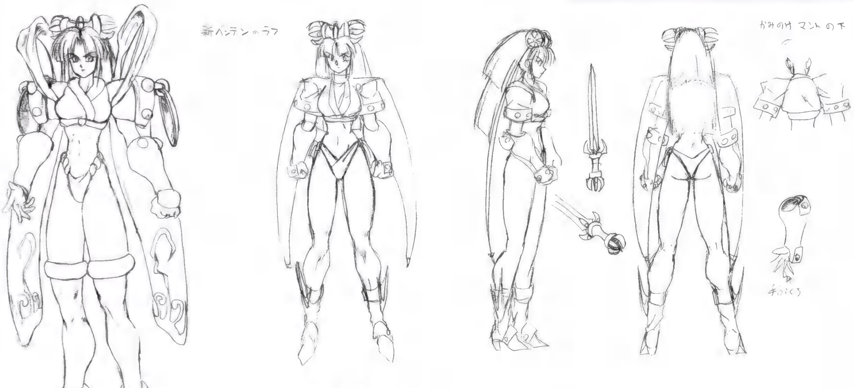


# 福(ふく)の神(かみ)　弁(べん)財(ざい)天(てん)





名前：弁財天
神名：福の神
年齢：521歳
性別：女
身長：167cm
体重：64kg
趣味：美しい物を集めること、自分の宝物を見せびらかして自慢すること
友人：風牙（風の聖獣）
好きなもの：美しいもの、それがどんなものでも手に入れる
嫌いなもの：醜いもの！　汚いもの！
神として：まだ、福の神として自覚していない。まだ「福を与える」よりも「福を手に入れる」方にかたよっている。



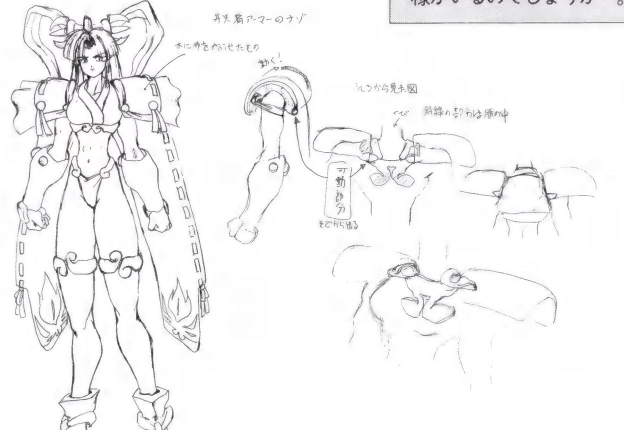
七福神で有名な弁財天様。福の神のわりに趣味が美しいものを集めることや、自分の宝物を見せびらかすことだったりと、ちょっと自覚が足りない神様である。ベンテン！毘沙門天（兄です）が泣いてるぞー。

素早い攻撃が得意で、必殺技は少ないが、かなり信頼できる対空を中心に闘う。

背景の宝船に他の6人の神様がいるのでしょうか…。









# 雷神チチ 風神ネネ

（らいじん ふうじん）

名前：チチ
神名：雷神
年齢：312歳
性別：女
身長：87cm
体重：46kg
趣味：いたずら
友人：天地（酒の神の少年）
カラス天狗の疾風
好きなもの：お父さん、渋いお茶
嫌いなもの：お酒を飲んだ時のお父さん
神として：まだ、幼いとまわりからよくいわれる。それがくやしいので、早く大きくなりたいと思っている。






名前：ネネ
神名：風神
年齢：312歳
性別：女
身長：87cm
体重：46kg
趣味：いたずら
友人：火の神の少女（火帆）、風の精霊シルカ
好きなもの：お母さん、甘いお菓子
嫌いなもの：歌い出した時の母さん
神として：お父さん、お母さんのような、立派な神将になりたいと思っている。





雷神、風神というと、いかついマッチョマンを想像してしまうが、このゲームではカワイイ双子の女の子。

2体を操るという、今までの格闘ゲームにはないキャラクターだ。

この2人は闘っているというよりは、対戦相手と遊んでいるという感じである。

超神拳技を使うことで成長した2人を見ることもできる。

## 開発者に聞く…Q&A

**Q：**神風拳の基本コンセプトや、セールスポイントをお聞かせください。

**A：**基本コンセプトは、一方的にならず、攻防が激しく入れ替わるマンガやアニメのような闘いをゲームで再現することでした。

セールスポイントは対戦の駆け引きがいきづまっても、必殺技以外のシステムを1つずつ使えるようになることで突破口が開けるところですね。

**Q：**今回の作品は、ザウルス初のオリジナル格闘ゲームになるわけですが、特別に意識した点などはありますでしょうか。

**A：**やはり対戦格闘ゲームというジャンルでいかに個性をだすか…という点を意識しました。

**Q：**今回のゲームは神様が登場キャラクターになっていますが、そうした理由などありましたらお聞かせください。

**A：**〝これ以上ない存在〟にしたいと思っていたことと、今回のシステムから見てもあ

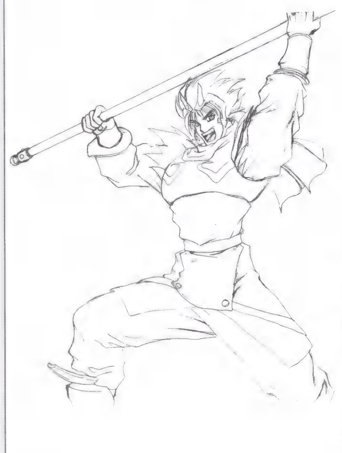
# 斉天大聖（せいてんたいせい）孫悟空（そんごくう）





スサノオのライバル（と勝手に思っている）孫悟空。
さすがに猿らしく（？）好きなものはバナナ、嫌いなものが犬！　と分かりやすいキャラクター。
彼のステージの音楽は編集部でも大人気！　デッデッデ！　メケメケメケッ!!　って感じッス。
それにしてもステージ後方の猿くんの動きが気になる〜。

名前：孫悟空
神名：斉天大聖
年齢：824歳
性別：男
身長：176cm
体重：76kg
趣味：悪い奴をこらしめること
友人：スサノオ（ライバルだと思っている）
好きなもの：バナナ
嫌いなもの：犬！（特に弁天のところの犬＝風牙）
神として：そろそろ化け物から天界を守る仕事にも飽きてきたので旅に出たいと思っている。



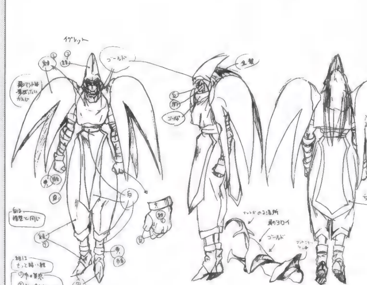



# 死神（しにがみ）イグレット



鎌を使ったリーチの長い攻撃が特徴のイグレット。
実はこの大鎌オペロンといい、イグレットの友人でもある（本当に友人なの？）。
死んでしまった神の魂を集めることが仕事だが、最近魂がない死体が多く、元凶であると思われる、黒龍の転生した姿のスサノオを追っている。
いつもマスクをしていて顔が見えないが、実は女性という噂も…。

名前：イグレット
神名：死神
年齢：719歳
性別：？（女性という噂）
身長：191cm
体重：78kg
趣味：仕事、編み物
友人：オペロン（鎌）、人魚姫のシーナ、黒猫のミーシャ
好きなもの：紅茶
嫌いなもの：お酒
神として：魂を導くのが私の使命、この仕事には誇りを持っている。






まり不自然ではないようにということで、神様をモチーフに選びました。

**Q：**空中連続技という非常に珍しいシステムを採用していますが、設定するまでの苦労話などありましたらお聞かせください。

**A：**「空中連続技」というよりは、あくまで「空中戦」にこだわっていました。
　最初はどうしても空中戦はできるが複雑な操作やシステムで汎用性がないようなものしか思いつきませんでした。いつまでも同じ考え方をしていてもラチがあかないので、いったん頭の中を白紙状態にして考え直しました。そして基本的な部分ができて、前に考えていたものも新しい方向にいかすこともできました。
　単に空中でやる連続技という演出的なものではなく、空中で攻撃を食らっているところから復活（又は空中連続ガード）して、ガードするか空中ダッシュ攻撃で反撃するなど、飾りではない駆け引きのあるシステムになったと思います。

**Q：**連続ガードシステムを採用した理由、狙いなどありましたらお願いします。

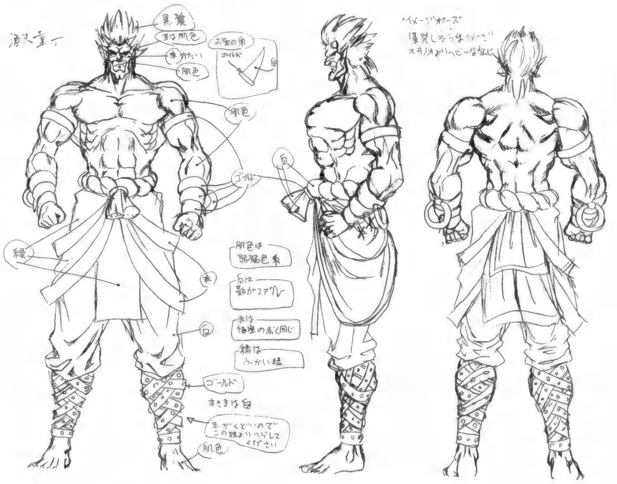
**A：**コンセプトで述べたように、攻防が激しく入れ替わるようにです。理由はガードすらも攻撃の延長にしたかったのと、相手の猛ラッシュを1度でもガードできれば反撃できるようにしたかったのです。
　他の理由としてはシステムを考えた者が、少林寺拳法を





# 酒の神　酒天童子

（さけのかみ　しゅてんどうじ）



名前：酒天童子
神名：酒の神
年齢：2034歳
性別：男
身長：193cm
体重：86kg
趣味：酒、将棋、喧嘩
友人：神王アークオリオン、破壊神スサノオ
好きなもの：気の合う友と酒を交わすこと、息子の成長
嫌いなもの：うじうじした奴
神として：酒は万病の薬、旨い酒を作り続ける。

お酒と息子をこよなく愛する半裸の巨漢キャラ、酒天童子。

見ての通りのパワーキャラで、空中戦は不得意だが一発逆転が狙えるキャラクターだ。

息子が何者かの手によって酒に変えられてしまい、息子を助けるためにこの闘いに参加している。

ちなみに彼の腰の瓢簞（ひょうたん）内の酒は万病に効く神酒なのだ。さすが酒の神!!



# 貧乏神　紊天

（びんぼうがみ　びんてん）





名前：紊天
神名：貧乏神
年齢：5072歳
性別：男
身長：121cm
体重：61kg
趣味：盆栽、魚釣り、ふらり旅
友人：神王アークアリオン、桃の精霊の花梨
好きなもの：美しい女性のお尻、桃
嫌いなもの：特にないと思う
神として：貧乏神の仕事、それは美しい女性のお尻を触ることと思っている。

貧乏神のわりに趣味がかなり優雅な紊天さん。盆栽ってお金かかる趣味なんですけどね。

その風貌とスケベな行動のせいか、天界の女性人には嫌われているようだ。ただし、桃の精霊の花梨とは仲がいい。

ファイトスタイルは一言でいうと奇妙。独特の攻撃方法で相手を翻弄する。ふんどしを使った攻撃は威力も、かなり強力だ！

やっていて、防御からの攻撃は当たり前という実際の格闘技の概念からもきています。

**Q：**受け身のとれる通常投げと、受け身のとれない特殊投げの2種類の投げ技を設定した狙い、理由などをお聞かせください。

**A：**理由は投げられた時に復活して反撃したい人と（反撃こそが神凰拳のコンセプトです）、投げを完璧にきめたい人がいたので2種類の投げ技を用意しました。そしてメリット、デメリットをそれぞれに設定しました。

通常投げはコマンドが簡単というメリットがあり、受け身を取られるかもしれないというデメリットがある。特殊投げは完全にダメージを与えられるかわりにコマンド入力するというデメリットがある。

特殊投げは完全な投げ技ですが、通常投げは上昇攻撃などで追い討ちをかけるという（画面端がやりやすい）新しい用途を加わえました。

**Q：**天変地異技を設定した時のエピソードや、設定した狙いなどありましたらお聞かせください。

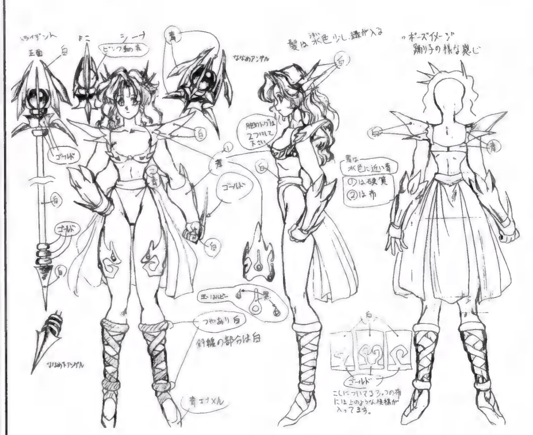
**A：**天変地異を設定する前は「なにかものたりないなー」と思っていて、もう少し神様なりの威厳というか迫力が欲しいと思い天変地異システムを設定しました。ゲーム的には普通のコマンド技よりも強力で、ヒットすると逆転できる必殺技になりました。

**Q：**すべてのキャラクターは



名前：シーナ
神名：人魚姫
年齢：519歳
性別：女
身長：175cm
体重：57kg
趣味：冒険
友人：水の精霊ルン、死神イグレット
好きなもの：さんま、まぐろ、わかめ
嫌いなもの：いか、たこ、なまこ
神として：神としての仕事は、父親（海王神ネプチューン）にまかせて、しばらく地上を散歩するつもりらしい。



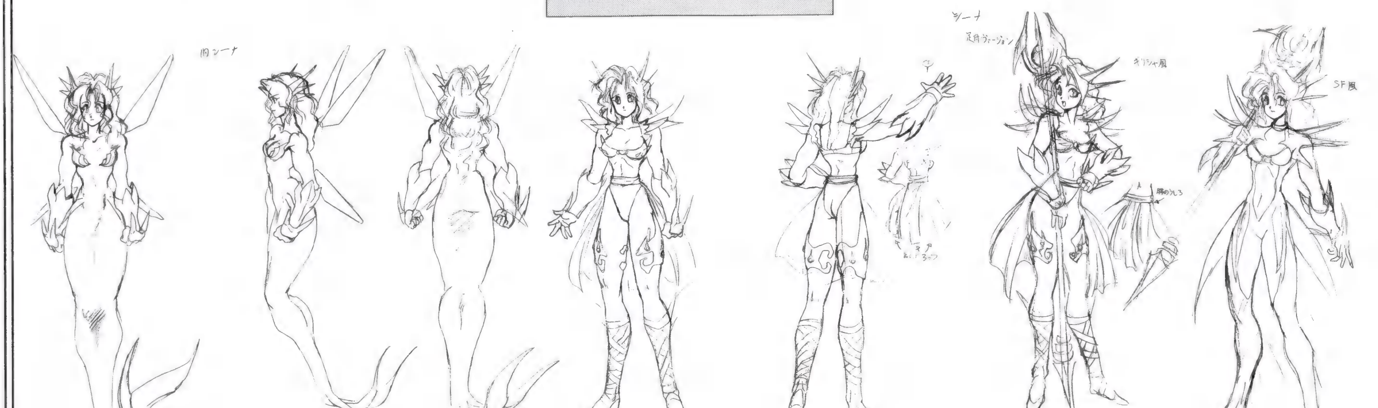


# 人魚姫（にんぎょひめ）シーナ

海の幸たっぷり！　魚介類ファン（そんなのいるんでしょうか？）にはたまらないシーナちゃん。

最初の設定では人魚本来の姿で（尾ヒレがついている状態だよ）闘う設定だったが、陸地で闘うので現在の足がついている状態になったそうな。

彼女の持っている三つ又の槍は伝説の武器、神槍リヴァイアサンなのだが、彼女はリヴァイアさんだと思っている。



3DCG（コンピュータグラフィック）で制作されていますが、苦労した点や狙いなどありましたらお聞かせください。

**A：** CGなのでラクに…というわけにはいかず、手描きなみの苦労はありました。素直に布や水の表現をCGでおこなってもゲーム画面上ではうまくいかなかったり、立体感を出すためにコントラストを微妙に調節しなければならないなど、一筋縄ではいきませんでした。人間にできない動作がふんだんにあるので、理解できるように絵の枚数やスピードを調節するのも苦労しました。

**Q：** チチ・ネネという操作方法が特殊キャラクターが登場しますが、設定するまでの苦労話などありましたらお聞かせください。

**A：** やはり対であってこそ風神雷神だ！　とおもっていたのですがごつい男が2人組だとズルイ感じがするので2人で一人前の子供にしました。

ここまできたらかわいくしちゃおうということで最終的には女の子に決定しました。

当初「交代し続けながら闘うと効果的」というキャラクターにしようと思っていたのですが、これといってデメリットがないので今の形になりました。そのなごりがまねまねアタックです。これだけでも使いこなせばかなり強いはずです。

ちなみにチチは地上戦が得意で、ネネは空中戦が得意なように設定されています。






名前：ベヒモス
神名：魔神
年齢：2021歳
性別：男
身長：222cm
体重：112kg
趣味：破壊、殺し
友人：魔王
好きなもの：澄んだ心の魂を食らうこと、酒
嫌いなもの：頭を使うこと、高慢ちきなイーリス
神として：すべてを破壊し、滅ぼすのが使命だと思っている。結局難しいことは分からないらしい。

酒天童子を超える巨体の持ち主、魔王の右腕から誕生した魔神ベヒモス。

彼のパワーは桁外れで、1発の威力は計り知れない。ただ頭を使うのが苦手なので、攻撃パターンはちょっとワンパターン。

彼の超神拳技は威力もスゴイが技の長さもスゴイ！　時間切れになってもボコボコ殴られる。ちなみに声優はライオンさんだそうです。

# 魔神（まじん）ベヒモス






**Q：** 簡単に連続技が決められる連続技コマンドを設定した時のお話や狙いなどをお聞かせください。

**A：** コマンド技が苦手な人もボタンで必殺技が出せることと、空中連続技にため系の必殺技を組み込みやすくして闘いに幅をもたせることを求めました。

**Q：** 登場する神様たちは普段はどんな仕事をしているんでしょうか？

**A：** スサノオは天界の外からくる魔物退治、悟空は天界の悪者をこらしめる。チチ・ネネはまだ子供なので仕事はしていませんが、彼女ら両親の仕事は（母・風神・父・雷神）天候を操り天界全体の農作物をつくる手助けをしています。酒天童子は、お酒を作るなど（実は商人？）みんなそれぞれの能力に見合った仕事をしています。

武に長けているのは神様の基本なんでしょうか？

**Q：** このゲームでは8人目が必ず同キャラ対戦になりますがこのキャラは神王アークアリオンが変装（？）しているのでしょうか？

**A：** 実はあれは、勝ち抜いてきた者の（スサノオたち）戦闘能力だけをコピーした人形のようなものです。

**Q：** ストーリーでは神王アークアリオンが別の天界を創造するので、その後継者を選ぶための闘いとなっていますが、なぜ別の天界を創造する気に

# サキュバス イーリス

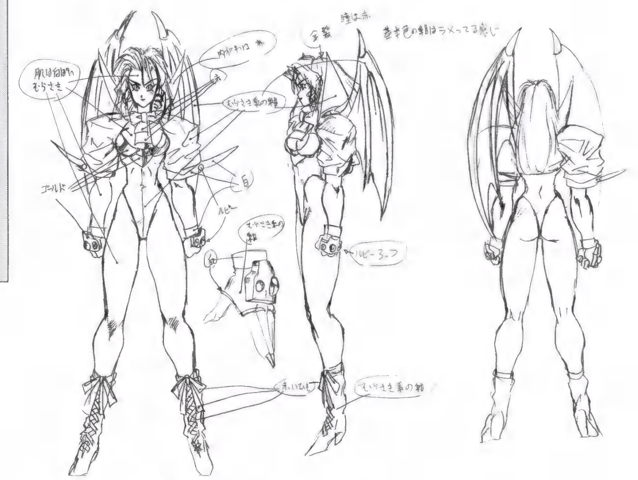


魔王の左手から生まれたイーリス。年齢がベヒモスと同じということは、この2人双子なんでしょうか？　ぜんぜん似てないですけど…。

趣味は命令の実行なのだが、最近は自分やっていることにちょっと疑問を抱いているらしい。

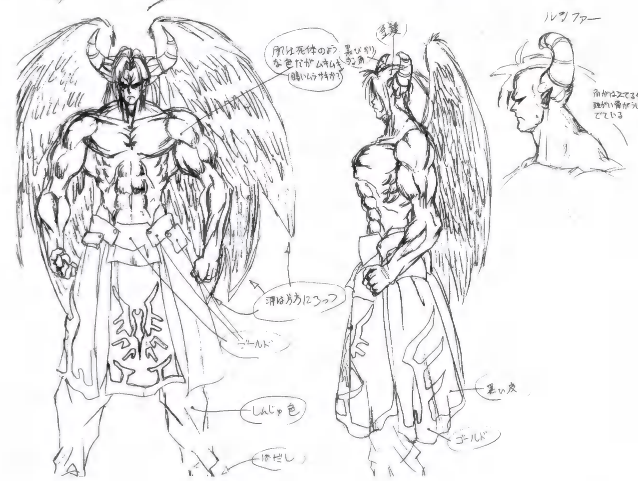
スピードを生かした攻撃が非常に得意で、特に背中の翼を使った空中戦には絶対の自身を持っている。

名前：イーリス
神名：サキュバス
年齢：2021歳
性別：女
身長：172cm
体重：67kg
趣味：命令の実行
友人：魔王、あこがれていた魔龍ドルーガー
好きなもの：澄今の自分に芽生えた不思議な気持ち
嫌いなもの：不潔なグラント
神として：命令に従い、魔王に反抗する者を殺すのが仕事。しかし最近は、何か気乗りしないらしい。





# 魔王(まおう) ルシファー



名前：ルシファー
神名：魔王
年齢：？歳
性別：男
身長：254cm
体重：？kg
趣味：？
友人：？
好きなもの：？
嫌いなもの：？
神として：すべてのものの破壊と滅亡、この世界には何もいらぬ。

プロフィールを見ても分かる通り、そのほとんどが謎に包まれている（手抜きじゃないぞ！　本当だぞ!!）最後のボス。

魔王だけあって、必殺技はもちろん通常攻撃さえ驚異のリーチと破壊力を備えている。

側近である、ベヒモス&イーリスを使って天界に住むすべての者を滅ぼすため、魔王は長い間腰を上げなかった玉座から立ち上がるのだった。

なったんでしょうか？

**A：**新しく創造される天界の名は地球です。

旧天界の人々のように力がない人間の生き方を見守るためとか、天界の外から大いなる危機を感じ、天界の人々を救うためなどのうわさがありますが、今のところ本当の理由は謎に包まれています。

**Q：**酒天童子は仮面のようなものを常に装着していますが、素顔はどんな感じなんでしょうか？　ひょっとして男前？

**A：**きっとナイスミドル（死語）でしょう…。

**Q：**今回、各キャラクターの声優さんの名前は、明らかにされていませんが、どんな人たちが声を担当しているんでしょうか？

**A：**女性キャラはゲーム好きな女の子3人。男性キャラは社内の人間2人とライオン1匹です。

人数の関係で、1人につき2、3人のキャラクターを受け持っています。

**Q：**最後に開発の方々の意気込みと、ネオジオユーザーへの一言をお願いします。

**A：**数々の逆転システムをモノにしてください。特に連続ガード！

これを覚えるだけであなたの神凰拳ライフはさらに大きく開けます。

合い言葉は「おちゃくら全開！　連続ガードでGO－!!」です（笑）。



# ネオジオ関連メーカー
# リレーインタビュー5
# サンソフト



**サンソフト(サン電子株式会社)**

●1971年4月に設立。ゲームはもちろん、パソコン通信やインターネットのモデム開発、パチンコ産業など多方面で業務を展開中。
'95年に、格闘アクション『ギャラクシーファイト』でネオジオに参入。

## 久々のネオジオ作品ははっきりいって自信作！『わくわく7』は大いに期待してください!!

今回の〃ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー〃は、『ギャラクシーファイト』でおなじみのサン電子さんにおじゃましました。
現在『わくわく7』と『へべれけのペアペアウォーズ』が発売予定。今回はそのあたりの話を中心に聞いてきました。
本誌の急なインタビューに笑顔で答えてくれたのは、サンソフト事業部、AM販売グループチーフの高橋さんです！

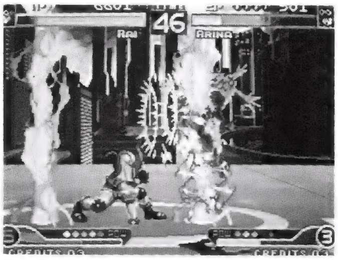
### 読者期待の格闘アクション発売はいつごろ…

――まずは本誌の5月号で紹介以来、情報が公開されず読者のみんなをドキドキさせている『わくわく7』のお話から聞かせていただきたいんですけど…。

「何でも聞いてください。話せる範囲なら何でも話しますよ(笑)」

――では気になる発売予定日から教えてください。

「いきなり厳しい質問ですねぇ(苦笑)。本来なら8月ぐらいの発売を予定していたのですが、ゲームの最終調整に少々苦労していまして、発売予定が未定になってしまっているんですよ…。全力で制作中ですので、もうしばらくお待ちください」


爆皇雷(スゴイ名前だ…)の必殺技が炸裂！

――今回の作品は、待望のネオジオソフト第2弾になるわけですが、最大の特徴、ウリなどをお願いします。

「前作の『ギャラクシーファイト』は開発者の考えで、わざと渋い雰囲気のゲームにしたんですよ。CPU戦も難しかったですしマニアックなファンが多かったですね。

それで今回は、前作からカラーを変えて、キャラクターの個性はそのままで、コミカルタッチの大人から子供までみんなが遊べるゲームを作ろう！ という狙いがありました。頑張った甲斐あって狙い通りの作品に仕上がったと思っています」

――最初の発表から若干時間が開いてしまっていますが、何か変更点などがあるんでしょうか？

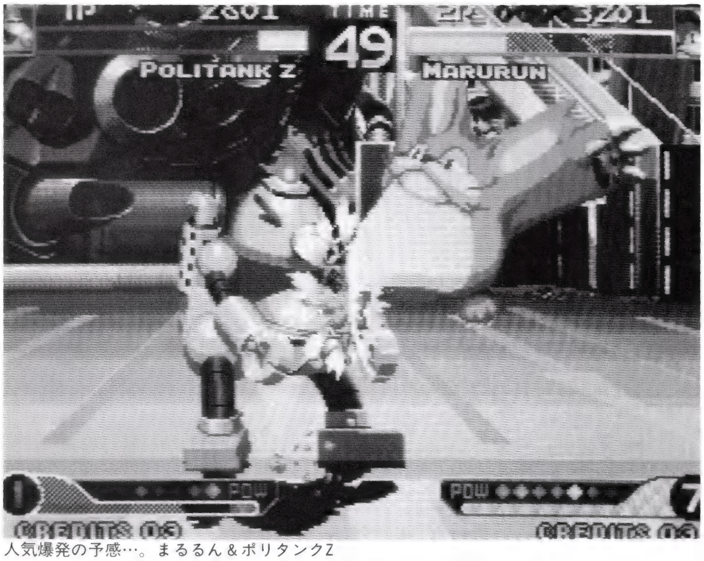
「大きな変更点はないです。2月のAOUショーの時に展示したバージョンとほとんど同じですから。対戦も1人用もかなり練り込んで作っています。それと、1人用にはプレイしてからのお楽しみも用意してありますので、期待してくださいね」

### 7という数字にこだわる秘密とは

――登場キャラクターやわくわくゲージなど7という数字にこだわりを感じますが、何か深い理由があるんでしょうか。

「わくわくパワーの最大値の7は、わくわくボールの数に合わせて7に、わくわくボールの数は、キャラの人数に合わせて7つにしました。

そこで、なぜキャラクターが7人なのか？ という新しい疑問が発生しますが、デザイナーさんの1人が7人兄弟説、デザイナーさんの1人が、7月7日生れ説などの色々な



人気爆発の予感…。まるるん＆ポリタンクZ

サンソフト事業部
AM販売グループ　チーフ

**高橋広志さん**



●8月31日生まれのまだ34歳
東京都練馬区出身
1993年7月に入社、AM販売グループに配属になり現在に至る。
趣味は、ウェイトトレーニングと最近は練習不足ですが、トライアスロン！ 現在復帰に向けて練習中です!!

説があり、今のところ不明なんですよねぇ（笑）」

――『わくわく7』に登場する〝ポリタンクZ〟や〝まるるん〟などのキャラが編集部や読者の間で話題になっているんですが、キャラはどのように決定するんでしょうか。

「キャラクターのバリエーションを考える時に、やはり少し変わったキャラが欲しくなり、メカ、ロボット系のキャラや怪獣、動物系のキャラを入れよう！という案が出てくるんですよ。

そんな感じで『ギャラクシーファイト』の時は、〝ギュンター〟や〝ムサファー〟が登場し、今回の『わくわく7』では、〝まるるん〟や〝ポリタンクZ〟などのユニークキャラクターが使用キャラクターに決定しました」

## へべれけファンのみなさまお待たせしています

――『へべれけのペアペアウォーズ』の方はどのような感じなんでしょうか。

「これまた発売日未定でしてご迷惑をおかけしています。最近のネオジオゲームは格闘路線だけでなくパズルゲームなどもいい作品が出ていますので、それらのゲームに負けないように最終の調整をしている状態です。

発売日はまだ先になると思いますので、もうしばらくお待ちください」

――今後の展開についてお願いします。

「今はまだソフトを開発中なので、あまり先のお話はできませんが、サンソフトならではのゲームを今後とも発売していきたいと考えています。

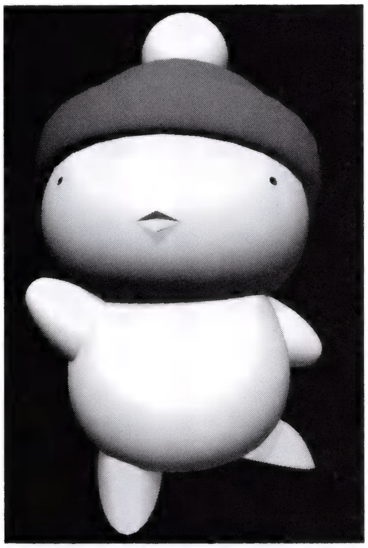
さらに『SANTAC』というインターネットに使用するモデムや、パチンコの集中管理システムの開発など、多方面でがんばっていますので、これからもよろしくお願いします。

CMコーナーになってしまいましたね（笑）

――最後に読者のみなさんに、一言お願いします。

「格闘アクションの『わくわく7』、コミカルパズルゲームの『へべれけのペアペアウォーズ』ともに発売はまだ先になりそうですが、ワクワクして待っていてください。

とりあえず『わくわく7』は東京ゲームショーに（8月22日～24日）出展していますので遊びにきてくださいね」


へべれけの発売は、もうちょっと待ってね

# わくわく7 最新情報！

## 堂々の連続出演 今回もボーナス君が登場!!

――これは個人的に質問したかったことなんですが、パンフレットにちょっとだけ写っていた人影（人ではないかも…）は、やはりあの彼なんでしょうか？

「あれは、想像通りボーナス君です。あのシルエットを見れば一目瞭然だとは思いましたけど…（笑）。

今回も、多分ボーナスステージに登場する予定です。でもあれからスゴイ修業を積んでいるので、もしかしたらオこのようにパワーアップをして、強敵になっているかもしれませんよ。

でも、さすがにそれはないかな…」

――それはスゴイ。でも、強くなっていたら怖いキャラですよね。あの風貌ですし…。でも、ボーナス君ファンの人にはうれしいニュースですね。

「そういっていただけると、有り難いです。

これから彼には、サンソフトの新しい人気キャラになってもらおうと思ってますから、がんばってもらわないといけませんね（笑）」

――ストーリーを読んでいてちょっと疑問に思ったんですが、7つ集めればどんな願いでもかなうという〝わくわくボール〟は、やはり例のあのDボールがモデルなんでしょうか？　最後には龍が出てきて…。

「某有名マンガのあれですね。確かに似てはいますけど、開発の人間に聞いてみたところ、まったくの偶然らしいですよ。

特に意識しないで、ストーリーを設定していたら、現在の話に決定したようですよ。

少しはヒントになっているのかもしれませんけどね。



まるるんとダンディーJによる異色の対決！


▶ティセはなんと、体の各部分を変形することができる

## わくわく7の情報はこれが限界です!?

――わくわく7の情報でネオジオフリークだけに教える、秘密の情報などはありませんか。

「うーん…（しばらく考え込む高橋さん）。発売が、まだちょっと先ですからねぇ」

――そこを何とかなりませんか。

「ゲーム自体とは関係がないところでの、オマケがたくさんある！　とだけいっておきましょう。これ以上はダメですよ…」

――話は変わりますけど前作の『ギャラクシーファイト』のキャラクターは、イラストやコスプレ写真などの投稿が非常に多かったんですよ。

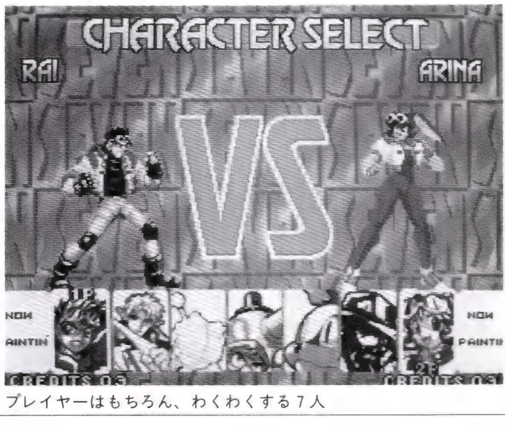
キャラクターの人気の秘密はどこにあるんですかね？

「はっきりとは分からないですが、他のネオジオゲームカラーとは少し違うというところも、多少は関係があるのかもしれませんね。

でも、今回の〝まるるん〟などを、コスプレするとなると大変ですね。めちゃくちゃ暑そうですから…。でも冬場は暖かくていいかもしれないですね（笑）」

――今日はありがとうございました。


このゲーム１の美形キャラ、スラッシュ



プレイヤーはもちろん、わくわくする7人

# ネオジオトピックス

## 大会

### 出版社対抗K・O・F'96大会 ネオジオフリーク、余裕の優勝!!

7月26日、SNK主催による"出版社対抗KOF'96ゲーム大会"が、ネオジオワールドにて開催された。出場したのは全15チーム（トーナメント表参照）。さして強力なライバルも見当たらぬ中、ネオジオフリーク編集部"NFにゃん♡にゃん♡チーム"が見事優勝を果たした。

NF編集部は、去年のKOF'95大会の時同様、1番手・修羅騎士 鷹、2番手・ジェイケイ、3番手・モリスケの順でエントリー。今回の使用キャラはそれぞれ、京、ギース、BIGだった。

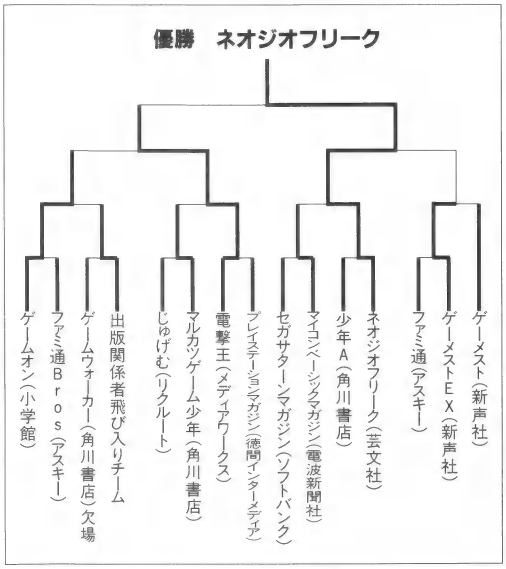
ジェイケイの『普通にやりさえすれば優勝できる』のコメントを聞くまでもなく、出場各チームの下馬評はNFチームが断然。戦前より楽勝が予想されていたが、昨年の同大会ではファミ通チームに決勝でまさかの敗戦を喫しているだけに、油断は禁物と各自気を引き締めての出場だった。

しかし結果は、2戦目のみならず決勝も先鋒・鷹が3人抜きを達成するなどの圧勝！

大会後は一般選抜チームやSNKの鉄人チームにも勝利を収め完全優勝を果たした。なお獲得した賞品は、次号で読者プレゼントとして発表するのでお楽しみに！

これでNF編集部の出版社対抗ゲーム大会での戦績は、4回出場して優勝3回、準優勝1回となった。

チャンスがあれば、今後はVFやストZEROなどの大会にも出てみたいと抱負を語るNF攻略陣。結果は多分この日と同じだろう…。どんなゲームでも勝ちにいける層の厚さが、NFの強みなのだ。






余裕のガッツポーズを見せる３人

## キャラバン

### ボンバーマンと遊ぼう！ にこボンピック'96開催中!!

ネオジオファンには『天外魔境真伝』でおなじみのハドソンが、第12回ハドソンスーパーキャラバン「にこボンピック'96」と銘打った全国規模のイベントを展開中。

会場では色々なボンバーマンのゲームソフトがプレイでき、運がよければボンバーマンカメラ等（各会場個数限定、非売品）が貰えたり、ゲーム機が当たる大抽選会もおこなわれ、CMでもおなじみのボンバーマンが会場に出現!!

その他にも、びっくりするようなコトがみんなを待っているようだぞ。

今年も超盛りだくさんのキャラバンは、やっぱりいかなきゃハドソンだっ!!

●問合わせ先
ハドソンユーザーサポートセンター
東京：03-5261-2060
大阪：06-251-0321
札幌：011-821-7015
（土・日・祝祭日を除く13時〜18時）

**〈キャラバン日程〉**

| | |
|---|---|
| 8／10 | 広島市・広島そごう |
| 8／11 | 岡山市・天満屋岡南店 |
| 8／11 | 新潟市・南プラザホテル |
| 8／13 | 金沢市・MROホール |
| 8／17 | 福岡市・ベスト電気本店 |
| 8／19 | 佐賀市・佐賀玉屋 |
| 8／19 | 鯖江市・平和堂 |
| 8／20 | 長崎市・NBCメディア1 |
| 8／23 | 大分市・トキハインダストーダ明野37アクロスマルチプラザ |
| 8／23 | 福島市・四季の里ふくしまビッグフェア |
| 8／25 | 熊本市・サンリブシティーくまなん |
| 8／27 | 宮崎市・サンリブマルショク |
| 8／27 | 甲府市・アイメッセ山梨 |
| 8／29 | 鹿児島市・サンキュウ与次郎店 |
| 8／29 | 浜松市・西武百貨店浜松店 |
| 8／31 | 大阪市中央区・心斎橋プラザホール |

※山梨会場に関しては、テレビ山梨（03-3572-2603）までお問合わせ下さい

## オープン

### 臨海副都心のお台場に東京ジョイポリスがオープン

7月12日、東京・臨海副都心のお台場に、セガ・アミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」がオープンした。

これまでの「ジョイポリス」にはなかった注目すべき点は、9機種の世界初公開アトラクションの存在。

中でもスリル満点の屋内型重力体感アトラクション「タイムホール」（800円）や、大興奮のコースター「レイルチェイス・ザ・ライド」、壮快感抜群の「ハーフパイプキャニオン」などは、人気の集中するスポットになりそう。どれも、屋内にあるとは思えない迫力なのだ。

また、近年話題の臨海副都心という場所だけに新しい交通環境も楽しみのひとつ。海辺を走る「ゆりかもめ」や、「臨海副都心線」は、往復の道中までも、別世界を演出してくれるだろう。



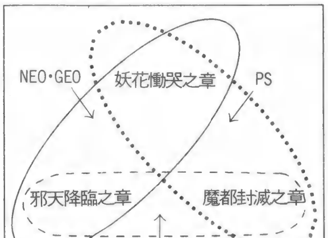
メインエントランス。ようこそ夢の世界へ…

**セガ・アミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」**
所在地／〒135 東京都港区台場1-6-1 デックス東京ビーチ 3F〜5F
営業時間／10:00〜23:30（最終入館・22:45、年中無休）
入場料&アトラクションセット券／大人1500円、2500円、3500円
アトラクション利用料／500〜800円
問い合せ／TEL 03-5500-1801

## 移植

### 気になるサムライRPG 移植各シナリオの対応ハードは…

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』がSS、PSに移植されることは、7月号でもお知らせした。このたび、3つあるシナリオの、どれがどのハード対応かということが決定した。下の図を参照して欲しい。つまり、全部のシナリオで遊びたいと思ったら、最低2つはハードがないといけないってコトなんだね…。



## ロケテスト

# エイコム新作ロケテ敢行!! 近々社名を〝夢工房〟に変更

7月中旬、都内の某ゲームセンターでエイコムが密かにネオジオ新作のロケテストをおこなっていた！

ゲームは『空手忍者 翔』というタイトルの横スクロール格闘アクション。シンプルな操作系と、手頃な難易度でなかなかとっつきはよさそう。

さっそくエイコムに問い合わせてみたが、現状詳細は未定とのこと。しかしゲーセンに登場するのもそう遠くないことだろう。お楽しみに！

なお同社は近々社名を〝夢工房〟に変更する模様。

## 舞台

# 赤坂BLITZに未来空間出現 橋本さとしの抑えた演技が光る



本誌6、7月号でも紹介したD・LIVE「ROCK TO THE FUTURE」の公演が、7月3～14日にわたって東京の赤坂BLITZでおこなわれた。

舞台中央部には円盤状の回転ステージがすえられ、それを取り巻くようにバンドの器材が設置されている。

この作品の根底に流れるものはロック。主役の橋本さとしのイメージにぴったりだ。

物語序盤の、感情を持たないキッズを演じる橋本さとしは、非人間的な冷酷さで、観客を圧倒していく。声も低く、重く、これがあのテリー・ボガードの声を演っている人かと感じるほどであった。

後半、ターミネーターたちに追い詰められたキッズは、激しいロックのビートによって敵を打ち倒す。

「ここに備えて前半ではエネルギーを蓄積してるんです（笑）」と本人が語るほど、すさまじいまでのパワーの放出は、まさに〝本領発揮〟という感じ。ライトを浴びた橋本さとしは、以前にも増して大きく見えた。

●7月26日、ネオジオワールド（SNK）1Fのアメージングピクチャーに、ネオジオ関連ポスターなどが加わった。この施設は、ポスターなどのキャラ顔上に、自分の顔写真を合成し、Tシャツなどのグッズに印刷してくれるというもの。料金は1950円～3750円まで。

## キャンペーン

# サムライRPG発売記念プレゼント ナコルルボイス目覚まし時計が当たる

SNKから「サムライRPG発売記念キャンペーン」として、抽選で2，000名に「ナコルルボイス目覚まし時計」がプレゼントされる。

プレゼントの応募方法は、ネオジオCD版「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」についている応募券を官製ハガキに貼り、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を記入してSNKに送るだけ。

ネオジオCD版ソフト限定のこのプレゼント。ナコルルの声をゲットするのは誰だ!?



ナコルルの声で目覚めよう

**サムライRPG発売記念キャンペーン**

宛先／〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号 株式会社エス・エヌ・ケイ「サムライRPG発売記念キャンペーン」係
締切り／年10月31日（消印有効）
問い合わせ先／東京：03-5275-6200・大阪：06-339-0110

## リニューアル

# ネオジオボウルが大変身！ この夏1度はいかがなきゃネ

茨城県土浦市ネオジオワールド2階の「ネオジオボウル」が、今年の7月26日より「音と光のファンタジーボウリング〝コズミックボウル〟」としてリニューアルされた。

暗闇で光るレーン、ピン、ボールや、ノリのいいディスクジョッキーのボイス、最新の音響システムの中でボウリングが楽しめるという画期的なスポーツアミューズメント、それがコズミックボウルだ。

これらさまざまな演出は、今までのボウリング場をあたかもパーティ会場に変えてしまうほど、といえるだろう。

あらゆる面で、この「コズミックボウル」は一見の価値あり。幻想的なボウリングを1度体験してみてはいかがだろうか？

なお、料金は従来より100円アップとのこと。






### The King of Fighters '96 ゲーム大会日程案内

| 日付 | 時間 | 開催地 | 店名 | 電話番号 |
|---|---|---|---|---|
| 8／11 | 13：00 | 東京都千代田区 | 秋葉原ソフマップ13号店※ | 03-3253-9590 |
| 8／19 | 13：00 | 愛知県名古屋市 | マジカル　黒川店 | 052-915-7581 |
| 8／19 | 17：00 | 愛知県名古屋市 | マジカル　甚目寺店 | 052-445-7406 |
| 8／20 | 12：30 | 愛知県江南市 | マジカルガーデン　江南店 | 0587-55-9827 |
| 8／21 | 11：00 | 愛知県西尾市 | マジカル　西尾店 | 0563-57-1561 |
| 8／21 | 15：00 | 愛知県春日井市 | マジカルガーデン　春日井店 | 0568-82-1245 |
| 8／21 | 16：00 | 愛知県碧南市 | マジカル　碧南店 | 0566-48-3200 |
| 8／21 | 12：00 | 兵庫県神戸市 | わんぱくこぞう　東灘住吉店 | 078-854-2089 |
| 8／22 | 11：00 | 愛知県豊川市 | マジカルガーデン　豊川店 | 05338-3-1250 |
| 8／22 | 14：00 | 大阪府大阪市 | カメレオンクラブ　桃谷駅前店 | 06-775-8823 |
| 8／22 | 16：00 | 愛知県岡崎市 | マジカル　岡崎店 | 0564-54-8488 |
| 8／22 | 未定 | 愛知県一富市 | ファミコンランド　森本店 | 0586-24-2341 |
| 8／24 | 14：00 | 大阪府堺市 | チャドラン | 0722-79-6651 |
| 8／24 | 未定 | 大阪府大阪市 | スタンバイ　ver 7 | 06-641-7650 |
| 8／24 | 未定 | 大阪府大阪市 | ソフマップ　7号店 | 06-634-2076 |
| 8／24 | 未定 | 大分県大分市 | パルテック　竹町ゲーム店 | 0975-38-2566 |
| 8／25 | 未定 | 大阪府大阪市 | ソフマップ　4号店 | 06-634-5820 |
| 8／25 | 14：00 | 兵庫県神戸市 | Seiden Pc-Port | 078-391-8171 |
| 8／26 | 13：00 | 大阪府箕面市 | トレジャーボックス　箕面店 | 0727-24-2802 |
| 8／27 | 13：00 | 千葉県千葉市 | マジカルガーデン　稲毛店 | 043-254-6316 |
| 8／27 | 15：00 | 三重県四日市市 | マジカルガーデン　四日市市 | 0593-45-9341 |
| 8／28 | 13：00 | 愛知県名古屋市 | マジカルガーデン　港店 | 052-384-4571 |
| 8／28 | 13：00 | 東京都板橋区 | マジカルガーデン　大山店 | 03-3579-3823 |
| 8／28 | 16：30 | 愛知県半田市 | ファミーズ　半田インター店 | 0569-25-0444 |
| 8／29 | 11：00 | 愛知県豊明市 | ドリームランド　本店 | 0562-97-3647 |
| 8／29 | 13：00 | 広島県呉市 | マジカルガーデン　呉店 | 0823-72-1665 |
| 9／1 | 14：00 | 長崎県長崎市 | 遊ing　長崎店 | 0958-25-6766 |

※この大会のみ、SNK商品を13号店で当日購入した人に限り参加可。受付は12：30



［テレフォンサービス］〈SNK〉東京03−5275−6200／大阪06−339−0110（9：00～17：00）〈ADK〉048−775−2347〈ザウルス〉03−3222−1734〈ビデオシステム〉075−323−0008〈データイースト〉03−3398−5317〈ビスコ〉03−3554−0124［ホームページのアクセス先］〈SNK〉http：／／www.neogeo.co.jp〈ザウルス〉http：／／www.neogeo.co.jp／saurus／〈ハドソン〉http：／／www.hudson.co.jp〈サン電子〉http：／／www.sun-denshi.co.jp／map／sunmap.htm〈アイマックス〉http：／／www2.gol.com／users／imax／imax0000.htm

NEO·GEO

NEO·GEO CDZ

# ネオジオプロムナード

## コンシューマー全タイトルリスト

**カセット&CD** 1996年8月9日版

**凡例**

タイトル
メーカー名／ジャンル／容量
カセット価格／CD価格／MVS発売日（CD版のみの場合はCD発売日）
ゲーム内容

[技]＝技術重視型　[頭]＝知能重視型　[体]＝体力重視型　[緊]＝スリリング　[幻]＝ファンタジック　[感]＝ドラマチック　[易]＝簡単お手軽　[難]＝高難易度　[真]＝シリアスタッチ　[愉]＝ユーモラスなタッチ　[G]＝グラフィックに注目　[S]＝システムに注目　[C]＝キャラに注目　[爽]＝スカッと爽快　[忍]＝要忍耐　[長]＝末長く楽しめる　[短]＝短時間プレイも　[音]＝音楽も最高　[彩]＝多彩なモード　[H]＝ちょっとH

### NAM-1975
SNK／シューティング／46M
￥13,800／￥4,800／'90.4.26

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 [技][難][真][忍]

### トッププレイヤーズゴルフ
SNK／スポーツ／62M
￥21,000／￥4,800／'90.5.23

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 [技][頭][難][長]

### マジシャンロード
ADK／アクション／46M
￥15,800／￥4,800／'90.4.26

呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔（まつえい）、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 [技][幻][難][忍]

### 麻雀狂列伝-西日本編-
SNK／麻雀／42M
￥15,800／￥4,800／'90.4.26

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 [真][頭][H]

### ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK／スポーツ／50M
￥18,000／￥4,800／'90.4.26

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈（しれつ）な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 [技][易][長][短]

### サイバーリップ
SNK／アクション／50M
￥18,000／￥5,800／'90.11.7

突然、暴走しはじめた軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！ [技][緊][G]

### ザ・スーパースパイ
SNK／アクション／55M
￥19,000／￥4,800／'90.10.8

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。 [頭][緊][真][忍]

### ニンジャコンバット
ADK／アクション／46M
￥18,000／￥4,800／'90.7.24

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 [体][難][C][短]

### ライディングヒーロー
SNK／スポーツ／46M
￥21,000／￥4,800／'90.7.24

若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 [技][感][難][忍]

### 戦国伝承
SNK／アクション／55M
￥19,800／￥5,800／'91.2.12

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特種能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 [体][幻][感][C]

### ゴーストパイロット
SNK／シューティング／55M
￥19,800／￥5,800／'91.1.25

第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！ [体][難][忍]

### リーグボウリング
SNK／スポーツ／26M
￥16,800／￥4,800／'90.12.10

3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 [技][易][愉][短][彩]

### JOY JOY KID
SNK／パズル／22M
￥13,800／￥4,800／'90.11.20

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 [頭][緊][幻][忍]

### バーニングファイト
SNK／アクション／54M
￥19,800／￥4,800／'91.5.20

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 [体][感][愉][C][爽]

### ASOII～ラストガーディアン～
SNK／シューティング／47M
￥18,800／￥4,800／'91.3.25

SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！　いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 [真][頭][難][S]

### ラギ
ADK／アクション／50M
￥19,800／￥4,800／'91.3.14

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技〝葉術〟を使って、故郷の自然を守れ！　奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 [技][幻][易][愉][長][短]

### キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK／アクション／55M
￥19,800／-／'91.2.25

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 [体][幻][愉]

### クロススウォード
ADK/アクション/50M
￥21,800/￥4,800/'91.7.25

3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 技幻感難真G忍

### 2020年スーパーベースボール
SNK/スポーツ/46M
￥21,800/￥5,800/'91.9.20

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 易爽長短

### ロボアーミー
SNK/アクション/46M
￥21,800/￥5,800/'91.10.30

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 体感真C爽

### ラリーチェイス
ADK/レース/46M
￥23,800/￥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台（パリダカモードは9台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 技難忍短

### 餓狼伝説～宿命の闘い～
SNK/格闘アクション/55M
￥23,800/￥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 易S爽短

### フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
￥23,800/￥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 体易真長短

### サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
￥21,800/￥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ 技易爽

### ミューテイション・ネイション
SNK/アクション/45M
￥21,800/￥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 体感C

### ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
￥22,800/￥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手にシュートに攻撃する2種類の〝ユニットシュート〟が強力。 技感真音

### ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
￥23,800/￥5,800/'92.4.15

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！ デッドボールを受けると乱闘になることも。 易爽長短

### ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
￥23,800/￥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 頭感易C爽

### キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクスト・シング～
SNK/アクション/74M
￥25,800/￥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 体感

### アンドロデュナス
ビスコ/シューティング/34M
￥23,800/-/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 技緊GS

### ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
￥25,800/￥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？ この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 愉SC短彩

### 龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
￥28,000/￥6,800/'92.9.24

拉致（らち）された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 感真S爽短

### ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
￥25,000/￥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ 技緊難G長音

### 餓狼伝説2～新たなる闘い～
SNK/格闘アクション/106M
￥28,000/￥6,800/'92.12.10

シリーズ第2弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 技感S爽音

### 得点王
SNK/スポーツ/54M
￥23,000/￥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！ 華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 易爽長短

### 戦国伝承2
SNK/アクション/74M
￥25,000/￥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 技感難忍

### ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
￥28,000/￥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 体易C短

### ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
￥28,000/￥5,800/'93.4.26

新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 愉SC短彩

### サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
￥28,000/￥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 緊真C爽音

### 餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
￥28,000/￥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 技C爽短音

### ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
￥25,000/-/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 体幻感愉

### 龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
￥29,800/￥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 技感SC忍

### フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
￥25,000/￥5,800/'94.2.17

選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ 技易爽短

### ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
￥28,000/￥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 技感C

### 得点王2
SNK/スポーツ/106M
￥28,000/￥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 易G爽長短

### ソニックウィングス2
ビデオシステム/シューティング/102M
¥28,000/¥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感難C

### 雀神伝説
エイコム/麻雀/82M
-/¥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ! もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

### トップハンター
SNK/アクション/110M
¥28,000/¥6,800/'94.5.18

2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 技幻感難愉S

### ワールドヒーローズ2JET
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 技感愉GC

### 真サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/202M
¥29,800/¥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難真SC音

### パワースパイクスII
ビデオシステム/スポーツ/82M
-/¥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
SNK/格闘アクション/196M
¥29,800/¥7,800/'94.8.25

『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

### 痛快GANGAN行進曲
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ! 蹴れ! ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

### クイズ キング・オブ・ファイターズ
ザウルス/クイズ/122M
¥29,800/¥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった! 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

### ギャラクシーファイト
サンソフト/格闘アクション/169M
¥29,800/¥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

### パズルボブル
タイトー/パズル/32M
-/¥6,800/'94.12.21

人気ゲーム『バブルボブル』が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

### ダンクドリーム
データイースト/スポーツ/94M
¥28,000/¥5,800/'94.12.8

3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

### 風雲黙示録
SNK/格闘アクション/190M
¥29,800/¥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル! 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

### 餓狼伝説3 ～遥かなる闘い～
SNK/格闘アクション/266M
¥32,000/¥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

### 得点王3
SNK/スポーツ/158M
¥29,800/¥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え! 技易S長短

### ダブルドラゴン
テクノスジャパン/格闘アクション/178M
¥29,800/¥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK/格闘アクション/250M
¥29,800/¥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスターに格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

### 天外魔境真伝
ハドソン/格闘アクション/202M
¥29,800/¥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる! 各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

### ワールドヒーローズパーフェクト
ADK/格闘アクション/226M
¥29,800/¥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人+αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加! 技感愉C爽

### クロススウォードII
ADK/アクション/70M
-/¥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

### ステークスウィナー
ザウルス/競馬アクション/80M
¥29,800/¥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

### 超人学園ゴウカイザー
テクノスジャパン/格闘アクション/186M
¥29,800/¥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新! CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

### パルスター
エイコム/シューティング/305M
¥32,000/¥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

### アイドル麻雀ファイナルロマンス2
ビデオシステム/麻雀/不明
-/¥7,800/'95.8.25

6人の女の子+謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

### サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK/格闘アクション/282M
¥32,000/¥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

### ADKワールド
ADK/バラエティ/不明
-/¥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。『ワーヒー』のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

### ソニックウィングス3
ビデオシステム/シューティング/154M
¥29,800/¥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

### 将棋の達人
ADK/将棋/58M
¥29,800/¥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

## ▶ネオジオプロムナード

### ビッグトーナメントゴルフ

ナスカ/スポーツ/133M

¥29,800/¥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。易爽

### NEO・GEO CD SPECIAL

SNK/バラエティ/不明

-/¥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。技易S彩

### リアルバウト餓狼伝説

SNK/格闘アクション/346M

¥34,000/¥8,800/'95.12.21

シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。技緊感難C

### まる子デラックスクイズ

タカラ/クイズ/118M

¥29,800/-/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!!　～でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。知愉C短彩

### NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/114M

-/¥6,800/'96.3.28

『ドリフトアウト'94』の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。技緊短

### 押し出しジントリック

ADK/パズル/74M

-/¥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。易愉S

### マジカルドロップ2

データイースト/パズル/86M

¥29,800/¥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。頭愉C短

### ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK/格闘アクション/298M

¥32,000/¥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。技感SC

### 神凰拳

ザウルス/格闘アクション/338M

¥32,000/¥6,800/'96.6.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。技GSC

### NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/330M

¥32,000/9月発売予定/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。技感真SC

### オーバートップ

ADK/レース/210M

¥29,800/¥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！　各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。緊易短

### メタルスラッグ

ナスカ/シューティング/193M

¥29,800/¥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車『メタルスラッグ』を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！　正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。緊G易愉

## ゲームミュージックCD既発売リスト

| タイトル | 発売日 | 品番 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 原始島 | '89.9.21 | CD：PCCB－00002 | ¥1,500 |
| ネオ・ジオ　サウンドパワー | '90.6.21 | CD：PCCB－00031 | ¥2,500 |
| ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット | '90.11.21 | CD：PCCB－00046 | ¥1,500 |
| サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990 | '91.2.21 | CD(3枚組)：PCCB－00055 | ¥4,500 |
| キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線 | '91.9.21 | CD：PCCB－00072 | ¥1,500 |
| クロスソウォード／戦国伝承 | '91.11.21 | CD：PCCB－00076 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説／ラストリゾート | '92.5.21 | CD：PCCB－00087 | ¥1,500 |
| 龍虎の拳 | '92.11.20 | CD：PCCB－00101 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ | '93.1.21 | CD：PCCB－00106 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説2 | '93.2.19 | CD：PCCB－00111 | ¥1,500 |
| ビューポイント | '93.2.19 | CD：PCCB－00112 | ¥1,500 |
| サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992 | '93.2.19 | CD(2枚組)：PCCB－00109 | ¥3,500 |
| ソニックウィングス | '93.4.21 | CD：PCCB－00118 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ2 | '93.6.18 | CD：PCCB－00122 | ¥1,500 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | '93.6.18 | CD：PCCB－00123 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説　イメージアルバム | '93.7.21 | CD：PCCB－00132 | ¥2,500 |
| ファイヤースープレックス | '93.9.17 | CD：PCCB－00134 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ | '93.9.17 | CD：PCCB－00135 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ2　イメージアルバム | '93.10.21 | CD：PCCB－00137 | ¥2,500 |
| 餓狼伝説スペシャル | '93.10.21 | CD：PCCB－00138 | ¥1,500 |
| ネオセレクション | '93.12.17 | CD：PCCB－00141 | ¥2,500 |
| 龍虎の拳2 | '94.2.18 | CD：PCCB－00144 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ　イメージアルバム | '94.2.18 | CD：PCCB－00147 | ¥2,500 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク | '94.3.18 | CD：PCCB－00149 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説スペシャル　～イメージアルバムパート1～ | '94.4.21 | CD：PCCB－00152 | ¥2,500 |
| ワールドヒーローズ2 JET | '94.5.20 | CD：PCCB－00148 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説スペシャル　～イメージアルバムパート2～ | '94.6.17 | CD：PCCB－00155 | ¥2,500 |
| 龍虎の拳2　イメージアルバム | '94.7.21 | CD：PCCB－00156 | ¥2,500 |
| トップハンター | '94.7.21 | CD：PCCB－00157 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ2 JET　イメージアルバム | '94.8.19 | CD：PCCB－00160 | ¥2,500 |
| ネオ・ジオスーパーライブ！ | '94.10.5 | CD：PCCB－00161 | ¥2,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | '94.10.21 | CD：PCCB－00162 | ¥1,500 |
| 痛快GANGAN行進曲 | '94.10.21 | CD：PCCB－00163 | ¥1,500 |
| 真サムライスピリッツ | '94.11.2 | CD：PCCB－00164 | ¥1,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　アレンジサウンドトラックス | '94.11.18 | CD：PCCB－00165 | ¥2,500 |
| ソニックウィングス2 | '94.12.16 | CD：PCCB－00158 | ¥1,500 |
| 真サムライスピリッツ　アレンジサウンドトラックス | '94.12.16 | CD：PCCB－00169 | ¥2,500 |
| ダンクドリーム／ガンハード | '95.1.20 | CD：PCCB－00173 | ¥1,500 |
| サムライリミックス | '95.3.1 | CD：PCCB－00174 | ¥2,500 |
| ダブルドラゴン | '95.3.17 | CD：PCCB－00175 | ¥1,500 |
| ギャラクシーファイト | '95.3.17 | CD：PCCB－00177 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説3 | '95.4.21 | CD：PCCB－00179 | ¥1,500 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト NEOGEOCD＆溝口危機一髪 | '95.5.19 | CD：PCCB－00182 | ¥2,000 |
| 餓狼伝説3　アレンジサウンドトラック | '95.6.7 | CD：PCCB－00183 | ¥2,500 |
| 超人学園ゴウカイザー | '95.6.21 | CD：PCCB－00176 | ¥1,500 |
| 風雲黙示録 | '95.6.21 | CD：PCCB－00181 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | '95.7.21 | CD：PCCB－00185 | ¥1,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | '95.8.19 | CD：PCCB－00187 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズパーフェクト　アレンジサウンドトラックス | '95.8.19 | CD：PCCB－00188 | ¥2,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　アレンジサウンドトラックス | '95.9.21 | CD：PCCB－00189 | ¥2,500 |
| パルスター | '95.10.21 | CD：PCCB－00192 | ¥1,500 |
| ソニックウィングス3 | '95.10.21 | CD：PCCB－00193 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説　シンフォニックサウンドトラックス | '95.11.17 | CD：PCCB－00197 | ¥2,500 |
| 侍魂　シンフォニックサウンドトラックス | '95.11.17 | CD：PCCB－00198 | ¥2,500 |
| 天外魔境真伝 | '95.11.17 | CD：PCCB－00191 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣 | '95.12.16 | CD：PCCB－00200 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　アレンジサウンドトラックス | '96.2.7 | CD：PCCB－00204 | ¥2,500 |
| リアルバウト餓狼伝説 | '96.2.7 | CD：PCCB－00203 | ¥1,500 |
| オーバートップ／押し出しジントリック | '96.2.21 | CD：PCCB－00206 | ¥1,500 |
| リアルバウト餓狼伝説　アレンジサウンドトラックス | '96.3.6 | CD：PCCB－00207 | ¥2,500 |
| 神凰拳 | '96.3.21 | CD：PCCB－00208 | ¥1,500 |
| ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝 | '96.4.3 | CD：PCCB－00212 | ¥2,500 |
| ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝　アレンジサウンドトラックス | '96.5.2 | CD：PCCB－00213 | ¥2,500 |
| 超鉄ブリキンガー | '96.5.17 | CD：PCCB－00211 | ¥1,500 |
| NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～ | '96.6.21 | CD：PCCB－00209 | ¥1,500 |
| マジカルドロップ2 | '96.6.21 | CD：PCCB－00217 | ¥1,500 |
| NEO・GEO GALS Vocal Collection | '96.6.21 | CD：PCCB－00219 | ¥2,500 |
| THE KING OF FIGHTER'S　シンフォニックサウンドトラックス | '96.7.19 | CD：PCCB－00220 | ¥2,500 |



動物女のコに目がないアイツが熱くそしてちょっとはにかんで語る
しろー大のキャラクター熱烈伝!!!
ページ!
RPGだけど新作
その2
と、いうワケで こんにちは みなさん しろー大のです。
今回は妖花慟哭の章（ミザキ編）に登場するお友達を大公開だよ！
ご〜ん
あ〜
吽号
阿号
ぱお〜ん
破怨
ミザキ様のお友達たち
オホホホホ
まあ
いわゆるモンスターだね。ちょっとガラが悪そうだね！
チャムチャムのお友達
チョナチョナ
どこにでもいる南国少女だ！
チャムチャムの手ぶくろやつけ耳はチョナチョナが作ってくれたンだよ！
ヒョウだね！
今まであまり語られなかった王虎の双子の兄の方がついに！
“王竜”って名前で大あばれ！
ラーんラブリー




しろー大の実はイロモノ及びオヤジキャラ大好きの噂

龍虎の拳　外伝CD版が
意地の1、2フィニッシュ！
ネオジオ初の限定版ソフトが
初登場で1位に!!

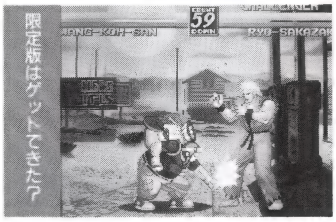
このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

## NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング
# TOP10
## 6月1日〜6月30日

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝（限定版）CD | 1,904P |
| 2 | ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝　CD | 1,312P |
| 3 | サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD | 1,248P |
| 4 | マジカルドロップ2　CD | 940P |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説　CD | 598P |
| 6 | 天外魔境真伝　CD | 243P |
| 7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD | 227P |
| 8 | マジカルドロップ2　ROM | 120P |
| 9 | サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　ROM | 72P |
| 10 | 餓狼伝説3　CD | 51P |

### ランキング総評

ネオジオゲームでは、初の限定版ソフトとして発売になった『龍虎の拳 外伝』が1位に。2位にもノーマルの龍虎の拳 外伝がランクイン。今回は華麗に1、2フィニッシュを決めてくれました。その他の注目ソフトは、『パズルゲームのマジカルドロップ2』。ROM&CDの両方がランキングされ絶好調です。次回のランキングをお楽しみに。



限定版はゲットできた？

### 協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
**ソフマップ秋葉原本店**
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
03－3253－3030
**ソフマップ日本橋店**
大阪府日本橋
3号店　06－643－0070
4号店　06－634－5820
7号店　06－634－2076

〈あくとグループ〉
**ファミコンランド一宮本店**
愛知県一宮市富士3丁目1－5
0586－24－7665

**吐夢書店**
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
0559－88－1708
他、加盟店75店舗

**今月号以前のソフマップ大阪3号店の電話番号が間違っておりました。**
**正しくは06－643－0070です。**
読者の皆様及び関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

MONTHLY BEST10!

# NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト10!

## 今月の第1位はリアルバウト餓狼伝説…!!

今月は「リアルバウト」が第1位。そして第2位には、「KOF'95」がまたしても上がった。先月首位の「斬紅郎無双剣」は第3位…と今年の前半を象徴するような展開となっている。

ADK期待の「NINJA MASTER,S」が、今月新たなランクインを果たした。勢いのある「メタルスラッグ」にはわずかにおよばなかったものの、7位スタートはまずまず。マジドロ2も9位と、ベスト10をキープしている。

累計の方では41位にザウルスの「神凰拳」が入ってきた他は特に大きな変化はなかった。

さて、来月はいよいよ「KOF'96」が登場する!! どのような結果になるか、とても楽しみだ。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

### 〈今月の読者の一言〉

●『RB餓狼』はスピーディかつスリリングかつ初心者にも分かりやすいところがいい。派手な技が多いし、ラッシュ数やGCの表示も親切。

PN/S.きさらぎ(青森県)

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

## 今月のソフト人気ベスト10

| 順位(前回) | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位(2) | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 314P |
| 2位(3) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 217P |
| 3位(1) | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 186P |
| 4位(7) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | SNK | 格闘アクション | 131P |
| 5位(〃) | 真サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | 123P |
| 6位(9) | メタルスラッグ | ナスカ | シューティング | 118P |
| 7位(-) | NINJA MASTER'S | ADK | 格闘アクション | 98P |
| 8位(4) | ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 | SNK | 格闘アクション | 68P |
| 9位(8) | マジカルドロップ2 | データイースト | パズル | 62P |
| 10位(〃) | 餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 59P |

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

## 累計ソフト人気ベスト50

| 順位(前回) | タイトル | ポイント | 順位(前回) | タイトル | ポイント | 順位(前回) | タイトル | ポイント | 順位(前回) | タイトル | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位(1) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 3,282P | 12位(12) | 龍虎の拳2 | 432P | 25位(22) | 超人学園ゴウカイザー | 132P | 38位(36) | ニンジャコマンドー | 33P |
| 2位(2) | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 2,174P | 13位(13) | ワールドヒーローズパーフェクト | 374P | 26位(25) | トップハンター | 72P | 39位(39) | フライングパワーディスク | 28P |
| 3位(4) | リアルバウト餓狼伝説 | 1,830P | 14位(14) | パズルボブル | 350P | 27位(26) | クロススウォードII | 69P | 40位(40) | NEO・NEO CD SPECIAL | 24P |
| 4位(3) | 真サムライスピリッツ | 1,736P | 15位(15) | ソニックウィングス3 | 307P | 28位(27) | ワールドヒーローズ2 | 53P | 41位(--) | 神凰拳 | 23P |
| 5位(5) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 1,207P | 16位(16) | ビューポイント | 279P | 29位(28) | ファイターズヒストリーダイナマイト | 49P | 42位(41) | ワールドヒーローズ2 JET | 22P |
| 6位(6) | 餓狼伝説スペシャル | 1,015P | 17位(17) | ステークスウィナー | 224P | 30位(29) | ADKワールド | 46P | 43位(42) | オーバートップ | 21P |
| 7位(7) | 餓狼伝説3 | 977P | 18位(18) | 餓狼伝説2 | 219P | 31位(33) | 餓狼伝説 | 43P | 44位(42) | キング・オブ・ザ・モンスターズ | 19P |
| 8位(8) | 天外魔境真伝 | 783P | 19位(24) | メタルスラッグ | 213P | 32位(30) | 龍虎の拳 | 42P | 44位(48) | 得点王3 | 19P |
| 9位(9) | サムライスピリッツ | 683P | 20位(19) | ギャラクシーファイト | 197P | 32位(31) | 風雲黙示録 | 42P | 46位(44) | ダブルドラゴン | 18P |
| 10位(10) | パルスター | 584P | 21位(23) | マジカルドロップ2 | 188P | 34位(37) | ビッグトーナメントゴルフ | 40P | 46位(44) | ジョイジョイキッド | 18P |
| 11位(11) | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | 571P | 22位(20) | ソニックウィングス2 | 161P | 35位(33) | ラストリゾート | 37P | 46位(44) | マジシャンロード | 18P |
| | | | 23位(21) | アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | 151P | 35位(35) | ASOII | 37P | 49位(47) | サッカーブロール | 17P |
| | | | 24位(32) | NINJA MASTER'S | 137P | 37位(38) | ラギ | 34P | 50位(49) | 押し出しジントリック | 15P |

# コンシューマーハイスコアコーナー

# CLUB HOUSE/HI-SCORE

# クラブ・ハウスコア

## まだ熱い『RB餓狼』!! 極めるのは誰だ…!?

### 目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの激しい稼ぎの宴

相変わらず申請数が最も多いのは『RB餓狼』。

超必殺技or潜在能力を連続技に組み込めるキャラクターは結構高いスコアを稼げるようですが、やっぱりコンビネーションアタックを使った連続技数セットでCPUを気絶させ、丁度よくたまったパワーゲージを使用して超必殺技でフィニッシュ! というパターンが王道か!?

ほかにも、いかに早く、高ランクを維持しつつストレートボーナスも逃さないようにするか? と、かなり気合いと根性を必要とするようです。集中力を必要とするだけに、かなり手強いといえそう。

今後の期待タイトルは、やっぱり'96。まだMVSが出たばかりですが、完成度も高く、対戦、対CPU戦ともに息の長い一作となることうけあい。モードも豊富で、家庭用にも期待大! といったところでしょうか。発売が楽しみ…。

というわけで、ハイスコア達成者は以下の方々なり。おめでと〜。

■Y・Y(東京都)■YAZ(東京都)

※なお、プレゼント同様、集計期間などの関係で、粗品の発送が遅れてしまう場合アリ。しばらくお待ちいただきたい。本当にすまんス!

### 今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

**リアルバウト餓狼伝説**
**(ボブ・ウィルソン)**

特にコツらしきものはないのだが、超必殺技はあまり使わない方がいいと思う。

超必は多段技のため、技の途中でKOしてしまうと、少しの得点しかえられないことがあるからだ。

逆に、とどめには投げから↗↗+Cがいい。

●ワイゾウ・奈良県

**リアルバウト餓狼伝説**
**(キム・カッファン)**

キム・カッファンには、しゃがみor立ちパンチ(キックだけど)始動という、入れる場面の多い技からスタートするコンビネーションアタックがあるので、それを活用させていただく。

近づいてくるのを待って入れてもいいし、ジャンプ攻撃からダイレクトに連続技にいってもいい。かなり減らせることができるうえ、ゲージも自然にたまってくる。

コンビネーションアタックを何回か入れ、気絶させることができたら、鳳凰天舞脚でシメる。得点効率がいいとはいえないが、クリアタイムが早くなるので、そのあたりはヨシとする。

●ハンベダル・群馬県

**パルスター**

8面までノーミスで行き、8面前半で稼ぎ、稼ぎ終わったらわざと死に、面の最初からやりなおす。

残り1機まで続けたら、その後は無理せずに行こう!

●出雲良子の許嫁・島根県

**天外魔境真伝**
**(戦国卍丸)**

キャラがコケた時に出るアイテムを、連続で斬るんダス。

3個目以降は斬るごとに8万点が入るダス。アイテムを持ってくる鳥もアイテム扱いだから、とっとと殺ってあげるダス。

アイテムを敵に取られたり斬られたりすると、1個目からやりなおしのでイヤ〜ンな感じダス。

●部長アキヤマ・東京都

**ワールドヒーローズパーフェクト**
**(ラスプーチン)**

ラスプーチンは、小技からしゃがみ中パンチ→キャンセル必殺技が結構使いやすく、他にも飛び道具がかなり強い(対CPU戦では)ので、おもにこれらを使いつつ攻略していく。

小技→しゃがみ中パン→キャンセル必殺技のパターンの場合は、跳び込みから入れたり、スキの大きい技を出すキャラに対して使える。

飛び道具のパターンは、跳ばせるのに使ったり、連発したりするといい。アイスボールなどをCPUに当てた時などは、CPUは何もしないので、いつまでも凍っている。追加ダメージのチャンス。

●YAZ・東京都

## ハウスコア担当者から一言

ど〜も。'96ではジョーの挑発が激・気に入ったので持ちキャラにしようと思ったら、爆裂拳のせいで「性能勝ち」呼ばわりされてしまい、やっぱコマンドがシビアだけどテリーで安定しとこうかな、と思っている担当です。

『龍虎外伝』の集計が、締切りの関係上間に合わなかったため、今月はナシです。前号でもお伝えしましたが、コンフィグで攻撃力をあげた場合には集計の対象外となりますのでご注意を。VTRをオプション画面から録っていただければ、集計もスムーズにおこなえるので非常にありがたいです。

最近になって、募集要項はかなりキチンと書いてもらえているようになってきました。が、編集部に届く途中で、何らかの理由によりテープが破損していることがタマ〜にあります。

前号でも少々触れましたが、編集部でチェックする時に、破損したテープでは内容を確認することができません。破損の状態によっては、無理に再生すれば確認できるかも? という状態のテープもありますが、万一のことを考えて、基本的には壊れたテープはチェックしない方針でいます。

テープを発送する時に、緩衝材(ビニールのプチプチしたやつ)や段ボールなどで包んで保護するなどの処置を取ってもらえれば、そういったアクシデントも未然に防げると思います。

応募要項ともども、よろしくお願いします。

## クラブ・ハウスコア ポイントランキング

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | M,Y一剣魂・千葉県 | 470Pts. |
| 2位 | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 200Pts. |
| 3位 | 部長アキヤマ・東京都<br>極限流・新潟県 | 195Pts. |
| 5位 | 幻庵ラブリー・長野県 | 170Pts. |
| 6位 | ママ・広島県 | 155Pts. |
| 7位 | つるが８RO・埼玉県 | 140Pts. |
| 8位 | 鈴木真矢・秋田県 | 135Pts. |
| 9位 | 松原双角団々長・東京都 | 120Pts. |
| 10位 | 石井悟・神奈川県 | 85Pts. |

## 天外魔境真伝

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 八雲 | 幻庵ラブリー・長野県 | 17,257,500 | ALL |
| 絹 | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 12,869,800 | 12人目 |
| カブキ団十郎 | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 12,669,300 | 12人目 |
| ジライア | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 12,668,400 | ALL |
| 綱手 | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 12,302,100 | 12人目 |
| 戦国卍丸 | 部長アキヤマ・東京都 | 11,687,200 | 9人目 |
| 大蛇丸 | 幻庵ラブリー・長野県 | 9,846,700 | ALL |

## ワールドヒーローズパーフェクト

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ネオ―ディオ | Y. Y・東京 | 18,231,700 | ALL |
| エリック | 部長アキヤマ・東京都 | 13,413,200 | ALL |
| マッドマン | 幻庵ラブリー・長野県 | 13,074,800 | ALL |
| 呂布奉先 | 10―KEY・東京都 | 13,695,300 | ALL |
| J・カーン | M, Y―剣魂・千葉県 | 13,064,600 | ALL |
| ジャンヌ | 幻庵ラブリー・長野県 | 13,170,200 | ALL |
| キャプテン・キッド | 幻庵ラブリー・長野県 | 12,532,500 | ALL |
| 出雲良子 | 幻庵ラブリー・長野県 | 10,944,600 | ALL |
| ジョニー・マキシマム | 三輪サンちゃん・群馬県 | 10,924,100 | ALL |
| ジャック・ザ・リッパー | M, Y―剣魂・千葉県 | 10,788,100 | ALL |
| ブロッケン | YAZ・東京都 | 10,409,000 | ALL |
| 服部半蔵 | 松原双角団々長・東京都 | 10,191,800 | ALL |
| 風魔小太郎 | 幻庵ラブリー・長野県 | 10,078,200 | ALL |
| 金龍 | 幻庵ラブリー・長野県 | 9,931,400 | ALL |
| ラスプーチン | YAZ・東京都 | 9,884,100 | ALL |
| 孫悟空 | 幻庵ラブリー・長野県 | 9,431,700 | ALL |
| シュラ・ナイ・カノム・トム | 幻庵ラブリー・長野県 | 8,457,000 | ALL |
| 服部半蔵 | へぼスコア・東京都 | 42,368,400 | チビキャラALL |

## パルスター

| キャラクター | プレイヤー | 備考 |
|---|---|---|
| 出雲良子の許嫁・島根県 | 1,350,260 | 8面 |

## ソニックウィングス3

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ブラスターキートン | 石井悟・神奈川県 | 2,727,000 | ALL |

## ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。当然、乱入は無効。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKさー
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。
①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対戦時のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。
●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）
●次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかなりかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。
①龍虎の拳　外伝＊
②餓狼伝説3
③リアルバウト餓狼伝説＊
④サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣＊
⑤K・O・F'95＊
⑥ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑦天外魔境真伝＊
⑧ソニックウィングス3＊
⑨パルスター＊
●スコア集計、裏技、得意技ともに、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。
〒112　東京都文京区水道2―13―12SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

## リアルバウト餓狼伝説

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ブルー・マリー | 極限流・新潟県 | 2,443,100 | ALL |
| ギース・ハワード | 極限流・新潟県 | 2,399,800 | ALL |
| 山崎竜二 | ワッチョビー・栃木県 | 2,356,600 | ALL |
| フランコ・バッシュ | ワイゾウ・奈良県 | 2,274,200 | ALL |
| キム・カッファン | ハンペダル・群馬県 | 2,211,000 | ALL |
| 不知火舞 | M, Y―剣魂・千葉県 | 2,154,300 | ALL |
| 秦崇雷 | 極限流・新潟県 | 2,150,400 | ALL |
| ジョー・ヒガシ | 極限流・新潟県 | 2,109,500 | ALL |
| アンディ・ボガード | G・T・H・北海道 | 2,081,300 | ALL |
| ビリー・カーン | 333（とまと部）・東京都 | 2,069,100 | ALL |
| ダック・キング | ワッチョビー・栃木県 | 2,065,900 | ALL |
| 望月双角 | 双角団員3号・東京都 | 2,041,000 | ALL |
| テリー・ボガード | ワイゾウ・奈良県 | 2,016,800 | ALL |
| 秦崇秀 | ワイゾウ・奈良県 | 1,962,400 | ALL |
| ボブ・ウィルソン | ワイゾウ・奈良県 | 1,896,300 | ALL |
| ホンフゥ | ワイゾウ・奈良県 | 1,842,300 | ALL |

## サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| リムルル（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,307,900 | ALL |
| 牙神幻十郎（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,287,700 | ALL |
| ガルフォード（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,228,800 | ALL |
| 牙神幻十郎（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,093,400 | ALL |
| ナコルル（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,145,100 | ALL |
| ガルフォード（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,043,900 | ALL |
| 服部半蔵（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,035,500 | 12人目 |
| ナコルル（羅刹） | 無限翔覇・幻・埼玉県 | 2,928,400 | ALL |
| 首斬り破沙羅（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,898,600 | ALL |
| 服部半蔵（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,937,800 | ALL |
| 首斬り破沙羅（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,778,200 | ALL |
| 千両狂死郎（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,740,300 | ALL |
| リムルル（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,725,400 | ALL |
| 花風院骸羅（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,700,600 | ALL |
| 覇王丸（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,693,000 | ALL |
| 緋雨閑丸（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,748,900 | ALL |
| 覇王丸（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,616,000 | 12人目 |
| 緋雨閑丸（羅刹） | がんG・埼玉県 | 2,601,600 | ALL |
| 橘右京（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,553,200 | 12人目 |
| 千両狂死郎（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,550,600 | ALL |
| 天草四郎時貞（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,424,200 | ALL |
| 橘右京（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,454,300 | 12人目 |
| 天草四郎時貞（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,311,300 | ALL |
| 花風院骸羅（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,205,900 | ALL |

## K・O・F'95

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| チームプレイ(ライバルチーム) | M, Y―剣魂・千葉県 | 631,720 | ALL |
| チームエディット(京・ハイデルン・クラーク) | ボクサーカズヤ・愛知県 | 707,550 | ALL |
| シングルプレイ(京) | ワイゾウ・奈良県 | 526,390 | ALL |
| シングルオール(京) | YFC・岡山県 | 1,351,170 | ALL |

## 餓狼伝説3

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 秦崇雷 | 三島豪鬼・東京都 | 2,285,600 | ALL |
| テリー・ボガード | TKS・兵庫県 | 2,165,000 | ALL |
| ジョー・ヒガシ | 10―KEY・東京都 | 2,162,100 | ALL |
| ブルー・マリー | OKV・広島県 | 2,035,300 | ALL |
| 山崎竜二 | 部長アキヤマ・東京都 | 1,884,100 | ALL |
| 秦崇秀 | ワッチョビー・栃木県 | 1,837,500 | ALL |
| ボブ・ウィルソン | ママ・広島県 | 1,802,900 | ALL |
| ギース・ハワード | OKV・広島県 | 1,790,900 | ALL |
| フランコ・バッシュ | 333（トマト部）・東京都 | 1,775,100 | ALL |
| アンディ・ボガード | ママ・広島県 | 1,734,100 | ALL |
| 不知火舞 | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 1,706,900 | ALL |
| 望月双角 | ママ・広島県 | 1,667,900 | ALL |
| ホンフゥ | ママ・広島県 | 1,556,100 | ALL |

※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています。

## 〜SNKの“秘話”に迫る〜

# エス・エヌ・ケイ物語②

SNKの生き字引、中井敏之さんに、ネオジオの基礎になったともいえる過去の名作について語ってもらうこのコーナー。

前号は中井さんが初めて手がけた『ジョイフルロード』のキャラクター作成時の悪戦苦闘ぶりなどを中心に話を聞かせてもらった。

いよいよ今号では、現在でも人気が非常に高い2つの作品『アテナ』と『怒IKARI』のお話を中心に語ってもらうぞ。



企画開発本部企画宣伝部次長
中井敏之さん

4月5日生れ　大阪出身
1983年SNKに入社、初期のゲーム制作にはじまり、広報・広告制作などに関わる。趣味：ブルーグラス（楽器演奏）、育児、木工、バイク

## '86年には社名が正式にSNKに

（前号からの続き）

'86年は、色々な意味で節目の年になりましたね。社名が現在と同じ『SNK』に変更され、『アテナ』や『怒−IKARI−』などの人気ゲームが発売された年でした。

『怒』は、残念ながら直接は関わってなかったんですが、同じフロアで開発していたので、スパイ活動を目的に（これは冗談です）よくのぞきにいってました（笑）。

## アテナは思い出深い作品です

『アテナ』は、実は私にとって、すごく思い出深い作品なんですよ。

主人公のアテナを含めた、ほとんどのキャラクターを描きましたので、人気が出たこともありますが、非常に印象に残っているタイトルです。

このゲームも、『ASO』（'85年）を考えた人間がプランニングした作品なんですが、この時もやっぱり企画の段階で、RPGの要素を含めたアクションゲームにしようという案が出まして、その案をうまく取り入れて、防具を入手したり、アイテムを集めたりしながら進むアクションゲームに仕上げました。

冷静に考えてみると、単にRPGマニアだったのかもしれませんけど（笑）。

そのあとも、色々な意見が出てきまして、その当時はまだめずらしかった、女の子を主人公にすることを決定しました。

それまでは、『T・A・N・K』（'85年）や『怒』のようなハードな路線のゲームが多かったので、

「楽しく、ファンシーな作品もいいよね」

なんて話をしながらゲームのシステムを決めたのを覚えていますね。

## 炎の剣には2度も苦しめられた

『アテナ』の制作中に最も苦労したところは、何といっても〝炎の剣〟ですね。これは、主人公の武器なんですが、すごく大きい剣なんですよ。

企画書の段階では、画面いっぱいに、大きな炎を表示するという予定だったんですが、ハードの性能や、容量の問題などもあって、画面に大きく表示したいけれど、もうキャパがないという状態に…。

改良に改良を加えて、ようやく〝炎の剣〟が完成した時には、自分でもよくできたなぁ…とちょっと感動してしまいました。自画自賛ってやつですか（笑）。

『アテナ』はこのあと、ファミコンでも発売になったんですが（'87年）、ここでも炎の剣がネックに…。

家庭用なので、さらに容量が制限されるため、業務用以上に苦労させられました。彼女の（アテナ）おかげで、2ヵ月ほど会社の近くのホテルで、カンヅメ状態を経験させていただきました（笑）。

とにかく全体を通して、このゲームの絵には苦労しましたね。やはり、プロジェクト形式（チーム制）をとっている以上、いい意味でのライバル意識がありますから、イイ加減なものは描けないですから。アテナの絵を描く時は気合いを入れて描きました。

今では、それほど珍しいことではないのかも知れませんが、当時としては珍しかったゲームキャラに対するファンレターや、イラストのハガキなどもたくさん届いて、ビックリしたのをよく覚えています。

キャラクターを描いていた者としては、嬉しかったし励みにもなりました。苦労も疲れもふっ飛びましたね。

## ホテルの中は煙でいっぱい!?

疲れといえば、当時カンヅメ状態になっていたホテルで千年灸（CMなどで、当時は有名だった…今もあるのかなぁ）という体に貼れるお灸が流行っていまして、毎日ホテルの部屋を煙だらけにしたのも思い出に残っています。

「今日もホテルに帰ったら、あれやりましょう。疲れ取れますからね」

「でも、煙が出るからなぁ…見つかるとヤバイよ」

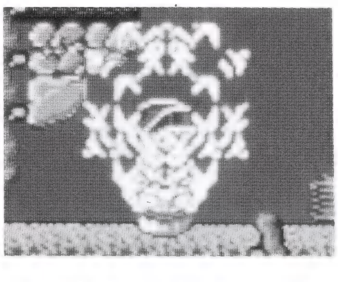
なんて危ない会話をしていました。

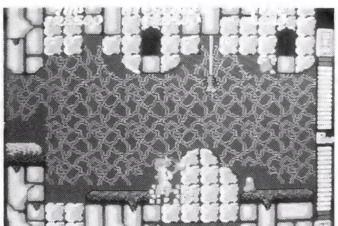
ホテルのみなさんには、ご迷惑をおかけしました。怪しい薬をやっていたのではありませんので（苦笑）。

翌年アテナの続編にあたる『サイコソルジャー』（'87年）が発売になるわけなんですが…。

（次号に続く）

## アテナ（1986年）





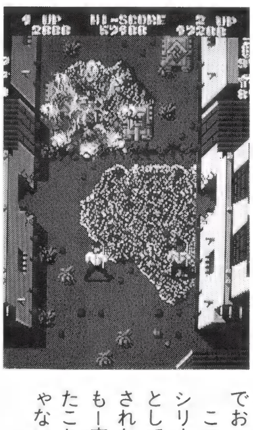
このゲームの設定では、とある国のおてんば姫という設定になっている。実際は現在のK・O・Fに登場する麻宮アテナの先祖らしい。

ゲームジャンルは、当時ゲーム界の王道だったアクションで、8つの世界を冒険し、敵のボスである帝王「ダンテ」を倒しにいくゲームだった。

アイテム類は非常に豊富で、敵が落とす棍棒や、岩の中に隠されている兜などのアイテムを駆使してズンズン進んでいく。岩を壊せるアイテムが手には入れば、アイテムが隠されている岩をガンガン壊せるようになるので、アイテム探しがかなり楽しいのだ。

このあと、続編のサイコソルジャーが発売されるのだが、続きは来月ということで…。

## 怒IKARI（1986年）




K・O・Fシリーズの人気者ラルフ&クラークのデビュー作。先月紹介したループレバーが非常に有効に使われている名作コンバットゲームだ。途中で戦車に乗り込んだり、罠や防衛線があったりとまさに気分は戦争だった。

このゲームの一番の特徴は、『T・A・N・K』ではできなかった、2同時プレイが可能になったこと。

このゲームでは広範囲にダメージを与える赤い手榴弾が使用できるんだけど、なんとこれが味方にも当たってしまうのだ（爆発の範囲が広いため、チームワークが大事）。

このシステムのおかげで、かなり熱い同時プレイが全国でおこなわれた。

このあと『怒』シリーズは、続編として全3作発表されたのでみんなも一度はプレイしたことがあるんじゃないかな?



第11回

TOMO

# 宮内知美の満月がコワい…




TOMOが描いたイラスト

## 突然の胃痛にぐったり 胃腸科通院で見たものは!?

アッ、イタタタ、ウッ、イタッ。もう、胃が痛いよう。ハァッ。

突然で失礼しました、宮内は只今、体調不良、絶不調胃痛でまいってます。今日なんて朝っぱらから胃腸科の病院なんて行っちゃって、もう最悪です。なんかね、体調が悪いから、胃と腸がちゃんと働いてくれないみたい。全く困った体だよ。おかげでさ、電車に乗れば気持ち悪いわ、しゃがみこむわ、カンベンしてって感じよ。

あっ、そうそう、病院に行ったらね、女子高生のコギャルさんも来てたのよ。こんな若いのに胃腸科なんて来るんだぁって思った、胃腸科初体験の宮内知美21才だったのでした。ぐふっ。

## 発熱VSハワイ旅行!? どうなる、第1回夏休み!

病院といえば、宮内は一足早い夏休みを過ごして来ました(なぜ? どうしてそうなる? って思っても続きを見てね)。題して、〝友達と行く、4泊6日ハワイでのんびりしようツアー〟のハズだったのよ(日付変更線の関係で4泊6日になります)。

ハズだったのに、4日前からカゼに襲われた。ゲッ、と思いつつまだ日数あるしぃ、なんて気楽に病院1回目に行ったのですよ。それが金曜日。家でゴロゴロして、熱があってそれはそれでツラかったけど、安静にしてたの。

でもさ、土曜日を過ぎ、日曜日を終え、治らない。治らないのよ月曜出発なのにぃ。どうするのよ、お医者さん。ハラハラしつつ、洋服を詰め、神様お願いっ最後の夜を眠ったのです。

## 生まれて2度目の点滴 旅行のための強行手段!

ガーン、やっぱり治ってない。でもさ、中止するわけにはいかないのよ。だって、旅費は100%返ってこないし、こんなまとめて休みとるのは久しぶりで、スゴーク楽しみにしていたのよ。とりあえず病院だ、病院へ行こう。ママに連れられて2回目の病院へ。

〝これからハワイに行くんですぅ、熱下げて下さい〟なんとも無謀なお願いをして、お医者さんもビックリ。〝じゃ、点滴をしましょう。2時間位横になってぇ〟すかさず〝あっ、ムリです。時間ないっス〟なんてやりとりをして、点滴の量を通常の半分にしてもらい、生まれて2度目の点滴に挑戦した。〝私一体、何やってんだろう?〟なんて疑問を抱きながら、ボケーッとしてたら終わった。

## 熱を忘れて買い物三昧 女のコならば当然…!?

急いで家路に就いて、仕度して行ったさぁ、ハワイへ。フラフラしてたよぅ、友達も心配してたし。約8時間ガマンして、着いたらそこは南の島、う〜んハワイアンって感じ。でもだんだん時差ボケで、ひどいもんだったけどね。

ハワイでは、そりゃ女のコにはたまらん買い物三昧の日々を送った。以前にもダラダラと書かせていただきましたが、ハワイは買い物にはとても、とても素晴らしい所です。4日間の短い日程のうち、3日間は買い物に使うという、スゴイでしょ。



お友達と一緒にピース

## 遠い、遠い異国の地で お友達と運命の出会い!

そこでね、スゴークビックリしたコトに、アイドルのお友達、S.Yちゃんにバッタリ会ったの。お互いハワイに来てるのなんて全然知らなくて、もうドキドキしたよ。夜にでも会おうなんて言いつつ、連絡がうまくとれなくて会えなかったんだけど(ゴメンネ)なんか運命ってスゴイって感じ。

帰りの飛行機は、友達とガーガー寝まくりました。結局、家に着いてもカゼは治らず、ダルダルな日々を送り、あげくに、又胃なんてやっちゃってとんでもないよ。病院、病院、病院なんて大キライ。

まっ、カゼなんてムシして、遊びまくった宮内でした。あー、ダル。あと何回位、夏休みがあるのかしら。

〈プロフィール〉
生年月日:1975年1月24日
出身地:神奈川県横浜市
血液型:A型
身長:160cm
サイズ:B83・W58・H83
テレビ・写真集などで活躍中。かつてSFC餓狼伝説2のCMに不知火舞役で出演。

### 近況

●「アースビート」(TV東京、毎週木曜深夜)レギュラー出演
●イメージビデオ「ファイナルビューティー宮内知美」絶賛発売中(竹書房)
●フォトCD「LIVE!」絶賛発売中(日本コダック)
●Vシネマ「カメレオン」絶賛発売中(徳間ジャパン)
※相沢純菜役

# モリスケの格ゲー講座

初心者向け

©SNK 1994, 1995
©SNK／ADK1996

## 新装第2回

今月のお題

「反応」

講師：モリスケ

**前号からページも増えて、情報量もグッと増えた「格ゲー講座」の第2回目。今月は、対人戦、対CPU戦ともに格ゲーに欠かせない「反応」について紹介しよう！**

### 相手の攻めを確実に返せ！ 格ゲー反応編

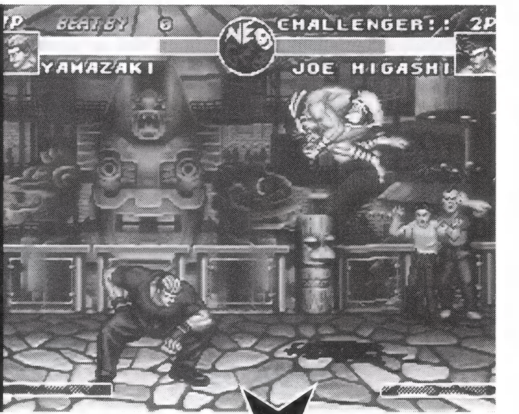
反応して××をする、というのは格闘ゲームにおいて超重要。いえる。てなわけで、初級者から中級者向けの「反応して××」シリーズを紹介していこう。

まずは簡単なものから。相手が跳び込んできたのを見てから反応し、通常技を使って迎撃するというもの。

『リアルバウト』の山崎を例に挙げてみよう。使用する通常技対空は↙＋Aで出せるアッパーだが、出るまでに少し時間がかかるので、できるだけ早めに出す必要がある。出すのが遅いと相討ち、もしくは一方的に潰されてしまう。

アッパーを早めに出すには、跳び込みに対する反応が素早くなければならない。相手が跳び込んでくる！ と思われるポイントでは、攻撃の手を休めて相手の動きをじっくり見ておくようにしよう。他の技を出しているとアッパーが出せないので、様子を見ることも重要。相手が読み通り跳び込んできたなら、しっかり反応してアッパーで迎撃しよう。この時、心の中で「跳びおったな馬鹿めぇ！」と叫べば、迎撃した時の達成感数倍アップだ。

また、跳び込みに対する反応を鋭くする画期的（？）な練習方法があるゾ。友達に手伝ってもらい、レバーを上下に入れて跳び込みと思わせるフェイントを混ぜつつ跳び込んでもらい、反応して通常技対空で落とすのだ。フェイントにひっかからなくなってきたら、通常技対空ではなくコマンド入力が必要な必殺技での迎撃にトライしてみよう。コマンド入力も上手になるので一石二鳥だ。



対戦相手の友達に、フェイントをまぜながら適当に跳び込んできてもらい…



フェイントには引っかからないように、アッパーでタタキ落とすのじゃー

## NF特選 格ゲー用語辞典

### ▼か行▲

**【ガード】**
相手の攻撃を防ぐ、格闘ゲームでの最も基本的な動作。跳び込み攻撃や中段攻撃を防げる立ちガードと、足払い等の下段技を防ぐしゃがみガードの二つに分けられる。ゲームによっては、空中で攻撃を防ぐ「空中ガード」もある。

**【ガードキャンセル】**
普通のキャンセルが通常技を出した後の硬直をなくして必殺技を出すのに対し、ガードキャンセルは相手の攻撃をガードした時の硬直をなくして必殺技を出す。詳しい説明は今後の格ゲー講座でおこなう予定。お楽しみに。

**【ガード君】**
連続技などを1人で練習する時に、ジョイスティックをガード方向に固定しておくための輪ゴム。低コストの割にかなり優秀だが、目を離すとスティックとコンパネの隙間に隠れてしまう「恥ずかしがり屋さん」でもある。

**【開幕】**
ラウンド開始時、もしくは開始直後のこと。格ゲーにおいては、この瞬間の行動が、結構重要である。

相手の「開幕飛び道具」を先読みで「開幕ジャンプ」や、「開幕ダッシュ」「開幕捨てゲー」など、用途は様々。

## 気合い反応が命！ 見てから反応、返し技を決めろ!!

少し前のゲームだけども、『真侍魂』でも反応は重要だ。このゲームでは橘うきょう先生（右京のコト）の持つ残像踏み込み斬りが猛威をふるっていたが、レバーを⬇に2回連続で入れることでおこなえる「伏せ」動作をうまく使えば、回避しつつ反撃に転じることができるゾ。遠距離から残像踏み込み斬りで突進してきたら、しっかり反応して伏せだ。相手との距離が近いと反応するのは厳しいゾ。

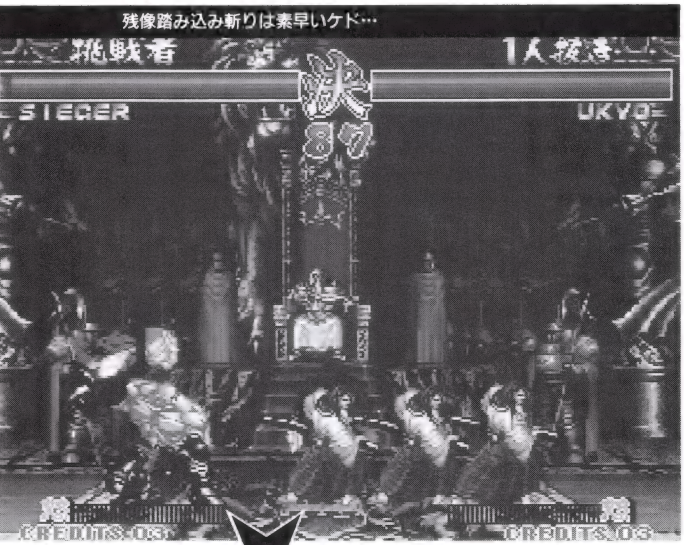
また、素手時のみ相手の攻撃を受け止める真剣白羽取りができるが、相手の攻撃に反応して受け止める、というのはまずムリ。コマンドが長いので、入力している途中で斬られるのがオチだ。まぁ、このゲームの対戦台なんて、ほとんどなくなっちゃってると思うケドね。

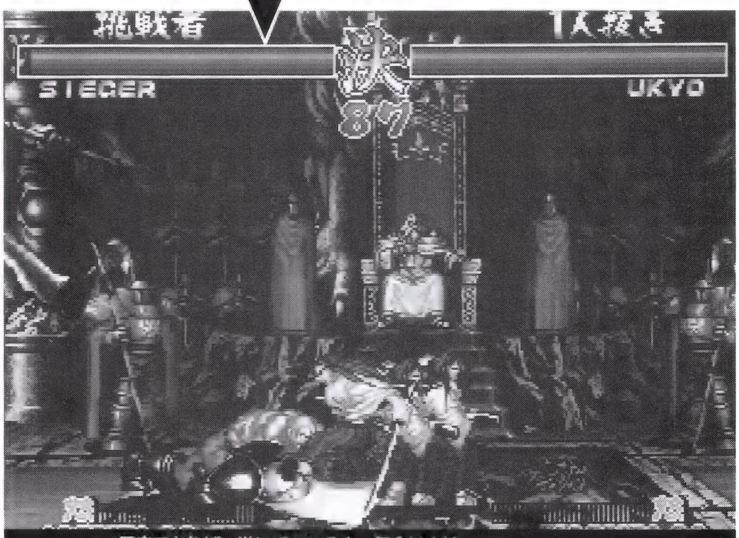
次は『餓狼伝説3』と『リアルバウト』にのみ存在するスウェーラインの攻防に反応を組み込んでみよう。

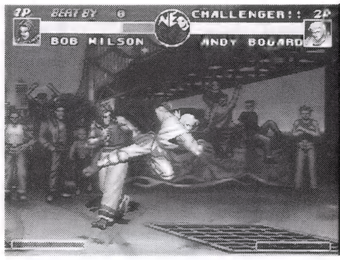
相手がスウェーラインへ逃亡したら、素早く反応して対オーバースウェー攻撃を出そう。『リアルバウト』のオーバースウェー攻撃は判定が弱いので反応が少し遅れても一方的に勝てるが、餓狼3では判定が強いので反応が遅いと簡単に負けてしまう。気合い反応が必要だべし。

オーバースウェー攻撃に対しては反応速度次第であるが、普通の跳び込みとみせかけて奥のスウェーラインに移動してから攻撃してくるアンディの幻影不知火（舞バージョンも含む）は返し方が非常に困難。跳び込みと勘違いして対空技を出してしまうと、幻影不知火をモロに食らってしまうのだ。普通の跳び込みと幻影不知火を見切ってから反撃するのはチト厳しい。

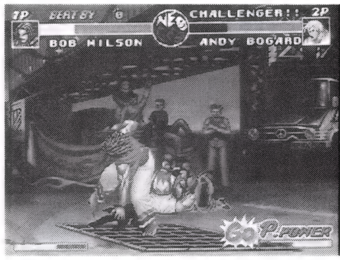
一番ベストなのは、アンディが跳び込んできたら反応してすぐ奥のスウェーラインに移動する返し方だ。アンディよりも先に奥ラインに移動できれば幻影不知火は発動しないので、そのままオーバースウェー攻撃を出して跳び込みを迎撃してしまえばいい。反応が少し遅れて幻影不知火を出されても、奥ラインに移動しようとしたので対オーバースウェー攻撃が勝手に出るので万事OK！　今更という感じもするけど、幻影不知火の返し方はこんなものでしゅ。


残像踏み込み斬りは素早いケド…


反応できれば、逆にチャンス！　気合いナリ



跳んだら速攻で奥ラインへ。不知火は出させん！



多少反応が遅れても、立ち対OS攻撃が出るぞ

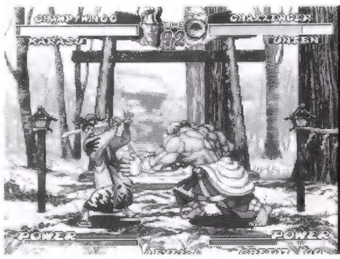
## ときには反応ができないものも… 読みも研ぎ澄まそう！

ADKの最新作『ニンジャマスターズ』では、しゃがみガードを潰す中段攻撃が非常に強力。以前、格ゲー講座で「中段攻撃は見てからガードしよう」と紹介したけど、ニジマスの中段攻撃は出が早いので反応してガードするのはまずムリ。若干出の遅い技ならギリギリ反応できるが、人として反応できないものがほとんど。なので、ニジマスの中段攻撃は自分の読みにすべて賭けましょう。かなり厳しいケド。

最後に、反応速度は個人個人で多少の差はあります。自分で「反応がニブいなぁ」と思う人は、対戦前に精神集中して神経を研ぎ澄ましておきましょう。

というわけで、今回も無事終了です。ふぅ。例に挙げたゲームが古くてすまんでした。

相変わらずだけども、質問のお便りやモリスケに対する文句、なんでもかんでも大募集中です。「格ゲー講座」までどしどし送って下され～！


ニジマスの中段は超っ早！読みしかねぇ！

## モリスケに訊け！ 読者Q&Aコーナー

**Q** 最近格ゲーをはじめたんですが、必殺技がうまく出せません。あせればあせるほどピョンピョン跳ねてしまいます。どうかコツを教えて下さい！　モリスケさん！

●PN／105（福島県）

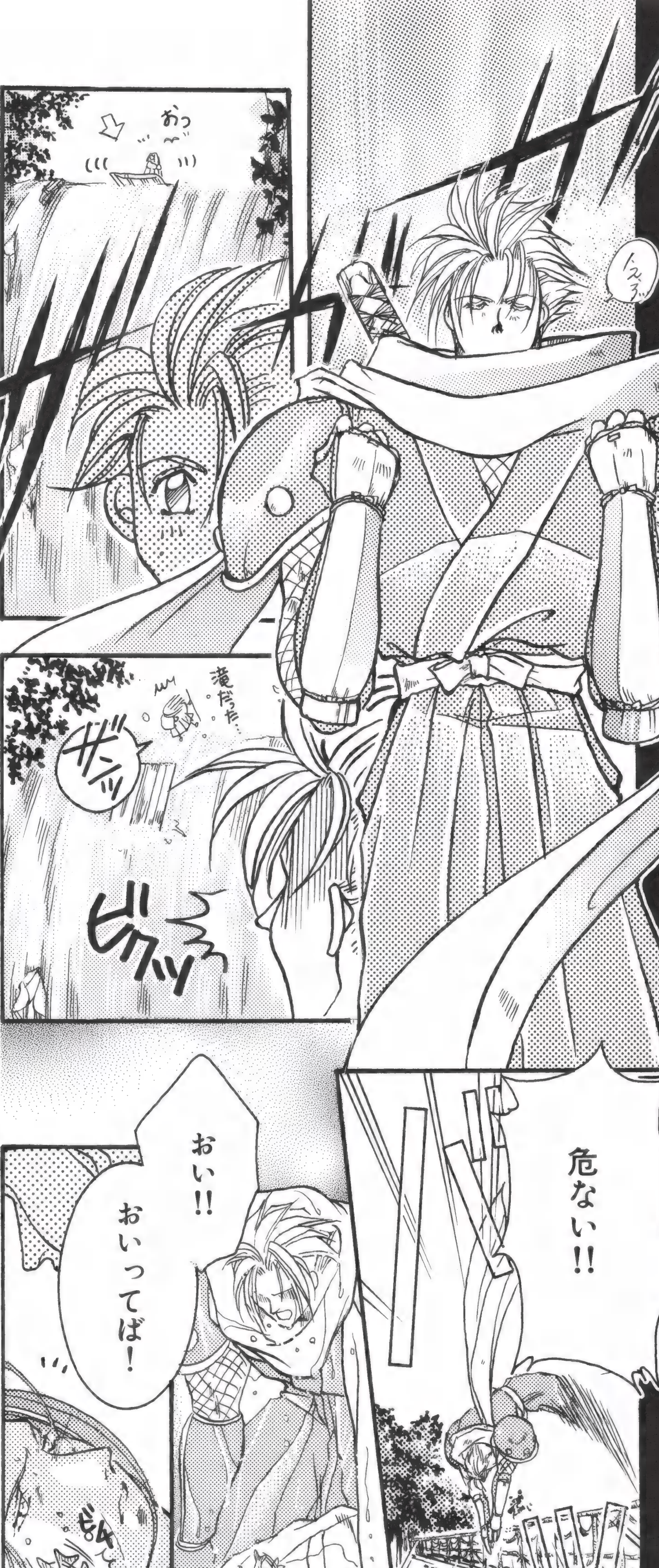
**A** ピョンピョン跳ねてしまうってコトは、レバーが上に入っているのが原因だと思われる。コマンドを入力するうえで重要なのは、正確さと落ち着き。ゆっくりあせらず入力し、コマンドが途中で上に入らないように注意しよう。以上のことをしっかり頭に入れて「練習！」

**Q** ボンジュールモリスケさん！　家のネオジオで対戦の練習をしたいのですが、具体的にどんなことをすれば早く上達するのでしょうか？

●PN／YANG（栃木県）

**A** 自分の家にネオジオがあるのなら、ひたすらプレイしまくるしか。まぁ、一人でプレイしてても飽きると思うので、手堅く友達を巻き込んで遊ぶといいナリ。2人いれば、対戦はもちろん連続技の練習や強力な連係の開発ができるので、ゲームのできる友達がいるといい感じ。

徹夜でひたすらプレイしまくるのもいいケド、体と目のポンコツ化が進むのでオススメはしません。健全にゲームするべし。いえる。







NEO GEO G's WORLD
ネオジオゲームズ ワールド

## 第2回
緋雨閑丸の
## ザ・川越え浪漫
—サムライスピリッツ斬紅郎無双剣—

閑丸くんの“サバイバル人生”を綴るこのコラム。
第2回目の今号は、関所越えのお話。危険ですので、絶対にマネしないでください…(?)。

COMIC by:おおみね昭子



大丈夫か!?
お前
あの時の…
じゃお前ェは
昔の事とか
全然記憶が
ねェんだな
それでずっと
一人で
旅してんのか
うん…
まァ一人で
やっていけてこそ
一人前の
男ってもの
そのうちに
イロイロ
わかってくる事も
あらァな
所詮ガキが
どうこう
したところで
どこぞで
のたれ死ぬのが
オチだ
オチだ!!
!!
ケロ
てめェら
いい加減に
しやがれ!!


おっ
関所か！
坊主
知ってるか？
だがここを
ものっっすごく
簡単で楽に
越せんだ
次は。
ここはこの関を
越えたら
お次は長～い
川越えなんだぜ
えっ本当？
幻十郎!!
な、何だ
まァここ
座れや、
な？
でも寄っている
フ、フン
誰がお前の
言う事
なんぞ…
ほれ！
傀儡(くぐつ)師
!!
何しやがる
貴様!!
殺ス!!
あの人達
何を
いきなり…
ポン




了 SPECIALTHANKS : SHIMENO



**ガルフォード**：心優しきアメリカン忍者。持ち前の正義感で、愛犬パピィと共に闘う。



**青年（橘　右京）**：自作無銘の刀を手に「究極の華」を探し旅する侍。胸を病んでいる。

# 読者創作ストーリー

**今回の作品は「サムライスピリッツ」以前の時代に設定された、ガルフォードと謎の青年との出会いの物語。静かな語り口の中に、2人の未来が暗示された作品となっている。**

## 深い森の中で出会ったガルフォードと謎の青年
## 希望を手に友情が芽生える…

SO MANY SEEN SO LONELY
WITH NO ONE LEFT TO CRY
TO, BABY.

★PN／稲林サブロー（東京都）

ガルフォードが青年と出会ったのは、近江に程近い鬱蒼とした森の中。宵の口のこと、ガルフォードの愛犬のパピィーがまず見つけた。

青年は激しく咳き込んでおり、その場に苦し気にうずくまっていた。何故、こんな月の光さえ届かない鹿深の道にこの青年がいるのか。その答えは青年の胸と手の平を見て想像はできた。血…。

青年は肺を患っているらしく、暗闇にも青白く痩せたその指と、血の紅のコントラストが鮮やかだった。

肺病と悟られれば村人から煙たがられる。それゆえ人の目を逃れ、山小屋に宵越しの暖でも求めたのかもしれない。そして、ガルフォードの事情はといえば、異国人であることそのものが人を恐れさせるからだった。

青年も例に漏れず、一瞬驚きの表情を見せたが、ガルフォードの真剣に青年を案じる様子に心を許したようだった。

ともあれ、ガルフォードは青年に応急の処置を施すと、青年を背負い、山小屋を捜し連れて行った。

「どこまでいくんだ?」

薪を火にくべながら、ガルフォードが人懐っこく尋ねた。

「…故郷、甲賀まで…」

青年は無口な性質らしく、自ら口を開くことは無かった。

「甲賀!? 俺、甲賀流忍術の生まれた土地を見たくてさ」

そのとき、ひゅうと音を立てて隙間風が吹いた。青年が身を縮めたので、ガルフォードは首に掛けていたマフラーを外し、青年の肩に巻き付けた。

「暖ったかくしなきゃ、ほらもっと火に近付けよ」

青年は火にゆっくり近付くとためらいがちに口を開いた。

「…何故そんなに世話を焼くんだ…」

「……ナゼって…困っている人を見つけたら助けてやるのは当然だろ?」

青年は自嘲的な笑いを浮かべながら言った。

「…わかってない…私の病は」

ガルフォードは片手で青年の言葉を制止した。

「わかってるさ。そういう人と何人も会ってきたからな。簡単に伝染ったりしないよ。俺は大丈夫。心配するな」

うつむいている青年の顔をしばらく眺めていたガルフォードがふいに明るく語り始めた。

「俺、ニンジャに憧れて日本まで来たんだ。夢は叶ったけど、家出同然に出てきたのは未だに後悔してるんだ」

青年が顔に掛かった髪も払わずに言った。

「…残して去ることができる家族がいるだけまだマシだ…」

はっとした。この青年は天涯孤独の身上だったのか。

「…まあいい…私も遠からず同じ所に逝くことになる…」

—っ

ガルフォードは言おうとした。何かを。

しかし、言葉にならなかった。

「…何も言うな…お主には…分からぬ」

その言葉がガルフォードの胸を突き刺した。

—そうだ、俺に何が分かる。恵まれている俺に…。

—いいや、そうじゃない俺にも何か出来るはず。恵まれているからこそ、彼にしてやれる何かがきっとあるはず。

ガルフォードはゆっくり息を吐くと言った。

「人は死ぬために生まれてくるんじゃない…」

青年が顔を上げた。

「お前は両親が愛し合って生まれてきた子なんだ」

「…彼等の思いはお前に託されているんだよ…。自分たちが居なくなっても、自分たちの夢が、思いが未来まで続くことを願って…子供に託すんだ。父さんは、皆を守れと…泣いている人を救えるように…強くなれと言って死んだ…俺は強くなる、守るために…それが父さんの願い、俺が父さんに愛された証しになるから…だから一生懸命に生きるんだ。…辛くても」

「一人じゃない…父さんの思いがここにあるから…」

青年は…、黙っていた。長いこと。

もう反発する気も無くしたのか…青年は口を開かなかった。ガルフォードが大分して、こう声を掛けても…、

「もう寝ようか…お休み」

ガルフォードに背を向けて横になっていた。

翌朝、甲賀の地に到着し、ガルフォードが後ろを歩く青年を振り返り、別れの言葉を口にしようと思ったとき…目の前に差し出されたもの—黄色いれんぎょう（※）の花。

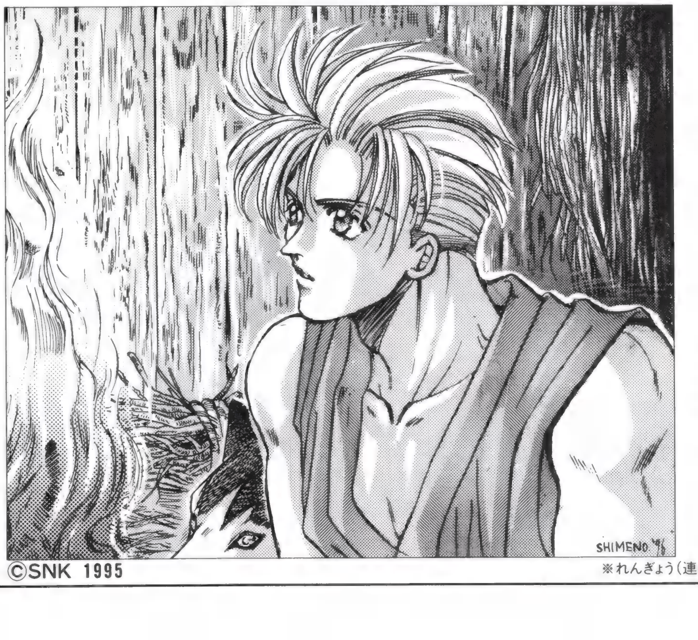
「世話になったな…」

青年が消え入るように言った。

ガルフォードは笑った。陽の光にも負けない位に明るく。

「泣きたいときに受け止めてくれる人がいない…そんな孤独な人が一人でも笑えるように…がんばるよ。父さん」

そんなガルフォードの前に剣士として青年が現れるのは遠くない未来の出来事である。






※れんぎょう（連翹）。花コトバは「希望」

## 【募集要項】

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は、13字×200行程度。

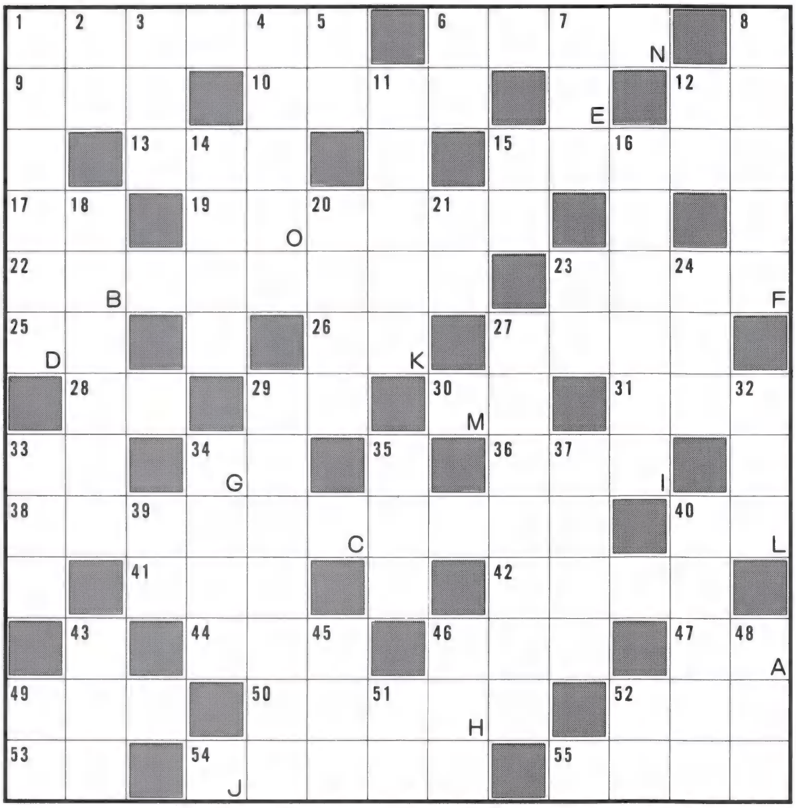
ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。

作品にはタイトル&PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉
〒112　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部「読者創作ストーリー」係

# クロスワードパズル




実は、8月号のこのページに大変なミスがあったことをお詫びします。締切りがなかったのです。すみません。

というわけで、8月号の締切りを8月15日（必着）まで延長するので、そちらの方も送ってネ。

さて今号だけど、まずは前号同様タテ、ヨコのカギを読んでクロスを完成させてね。

それからA〜Oの文字を順に並べていくと、今月の問題が出てくる。その問題に答えてね。あまり考えなくてもすぐ分かると思うヨ。

正解者の中から、抽選で10名にネオジオグッズをプレゼントするゾ。どんどん応募してね!!

**今月のヒント：8文字**

## タテのカギ

1 本誌連載中のマンガ家。サムライRPGの制作に関係
2 花の名前。オリヅル◯◯、コチョウ◯◯
3 色のついてない絵…
4 熱帯産の常緑高木。家具によく使われる
5 水たまりの大きいもの
6 ヒロミの奥さん
7 潮干狩りといえば…
8 定食屋さんにありがち
11 知性と…
12 渥美清はフウテンの…
14 胃の中の状態を知りたい…
15 麻雀用語の一種
16 ひなげしの別名
18 夏のキャンプは外でこれ！
20 昔独身女性がとりあえず勤めに出ることをこう言った
21 消化◯◯、温◯◯、◯◯湯
23 素質がある事を、これがいいと言う
24 ◯◯◯鯛、◯◯◯浪士
27 細胞小器官のひとつ。小説「サイレントイブ」の題材にもなり最近話題に
29 ゴルフクラブの1〜3番
32 筆記試験とセットで…
33 客間、広間、社交室
34 本当のこと
35 地下鉄のフランス語…
37 寒い地方に咲く、つりがねに似た形の花
39 ↕フロント
40 アメリカ合衆国中央部の州。略称はNebr
43 空気の悪い部屋に必要
45 魚の一種。屁を◯◯などとも言う…。失礼
46 深く積もった雪の事
48 中世ヨーロッパの都市に発達した商工業者の同業組合
49 ◯◯地獄、◯◯の油
51 くらい、身分
52 海の◯◯、山の◯◯



©SNK 1995

## ヨコのカギ

1 得意な料理はおせち
6 昔タモリが得意だったモノマネ。◯◯◯の娘。
9 ヴィトゲンシュタインの記号◯◯学。理論の逆？
10 うぐいすの鳴き声といえばホー◯◯◯
12 鳥の一種。◯◯は金なり
13 昔は活動写真と言った
15 嘘発見器などにもこれが応用されている
17 お父さんの姉や妹
19 本邦プロレタリア文学の代表作。小林多喜二の作品
22 自動的な仕組み
23 キミに、そんな事言われる◯◯◯はないよ
25 金の◯◯棒
26 ↕オックス。雌牛の事
27 金魚のエサによく使われる
28 鍵
29 ◯◯テスト。◯◯ハン
30 平和の象徴の鳥といえば
31 編集部では毎週月曜がこの日。きれいにしましょう
33 なにも混ぜないお湯
34 サムスピの続編は、◯◯サムライスピリッツ
36 人家の数
38 英国の長寿ロックバンド
40 カモがこれをしょってやってくると非常に好都合
41 日本もこれに属する
42 自動車でどっかに行く事
44 あとから加える事
46 最近では郷ひろみのCMが話題に…。奥さんこれは選びましょう
47 ADKのアクションゲーム。メルヘンチックなグラフィックがかわいい
49 ヴォルフ◯◯◯…。おもちゃの事
50 ↕プロ
52 優しく軽くこすること♡
53 昔はごはんも風呂もこれを燃やしたんだよ
54 冬の炊事場では重宝します。でも湯沸かし器じゃない！
55 ◯◯◯◯テレビ、◯◯◯◯トワイライト。街の角の事

## 応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「9月号クロスワード」係

締切りは9月9日（必着）。
正解者の中から抽選で10名にネオジオグッズをプレゼント。

# 読者通信欄　パオパオカフェへようこそ！

## 大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

### ゲーセンで見つけた『あしたのジョー伝説』!!

ウォー！　俺はモウレツに感動している！　何故か？　というと、JR根岸線の新杉田という駅から歩いて3分くらいの場所にあるゲームセンターに、なんと『あしたのジョー伝説』があった！

この時、心の中で不覚にも「あおいサーン！」と絶叫してしまった（笑）。

早速プレイしたら、動きはちょっとカタいが、結構面白い！　しかも、隣には『リーグボウリング』も！　本当にビックリした。

このゲームセンターには、つい最近まで『作戦名ラグナロク』が入っていた。

もちろん『あしたのジョー伝説』は現在も稼働中なので、近くにきた時に、いってみたらどうだろう。

感動のあまり、しょっぱなの口調がラムネスになってしまったTOMOYAでした。

★PN／TOMOYA（神奈川県）

編：本当に『あしたのジョー伝説』がゲームセンターにあるのでしょうか？　う〜ん、本当ならちょっと凄いことかも。このおたよりは6月25日の消印なので、今もあるかどうかは分かりませんが…。できればお店の名前も教えて欲しかったなぁ。（稲葉）

### 移植されるRPG…ROM版はおいてけぼり？

ええっ!!　本当ですか？　『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』までもが、SSやPSに移植されちゃうんですか？　ROM版は、ないの？　それはないでしょう…。

最近ネオジオのROM版がおいてけぼりをくらっているような気がしてとてもさみしい。『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』が、ROMになくて、なぜ他機種で出るの…？

今やわが家のネオジオはレンタルのソフトしかプレイしてない。１週間で５百円だ。安い…。そーぢゃなくて、やはりネオジオこそが本家本元であり、業界の頂点であるべきだと思う!!

だからもっとCD版にないオマケをつけるとか、昔のソフトを今風にアレンジしなおしておかつ値段を下げて売るとか…。

このままではネオジオがさびれてしまうようで、とても

## パオパオ賞




★PN／草薙けふ（大阪府）
目的不明の美女２人が加わり、ミニハーレム状態でウハウハだな、庵！　でもいぢめられそうだ…




●PN／202（愛知県）
おすまし舞っちんぐ。うしろの文字は手書きですな。達筆だ。解読不可能。現代語訳求ム。




●PN／鳳駕'96（鳥取県）
お、新しい読者さんやね。これからよろぴく。『わくわく７』のイラスト待ってるよ〜ん。




●PN／すなふきん（佐賀県）
あの鴉とおそろいのカラスの髷は、飛んでる時は収納してるんだよ〜ん。知ってた？




●PN／葉月いくみ（岡山県）
おっ、リョウと同じ誕生日の葉月くん。にじゅうだい突入おめでとう。酒＆タバコ、ヘイカモンカモンOK!



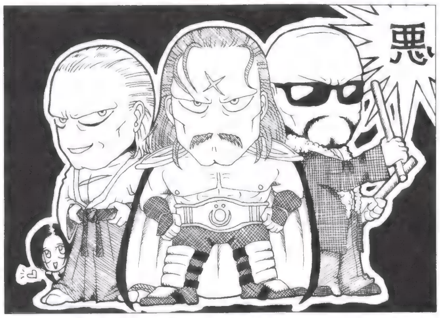

●PN／野中侊希（大阪府）
日焼けした弟君か？　茶パツにしてセーラー服着せたい人ナンバーワンってかんじ♡




●PN／ロバやんZ（高知県）
カイザーウェイブは'96でもピンク色でちょっぴり安心♡　ところで濃いだけの兄ってやっぱギースのこと？

もったいないと思う。
ROMだからできること、ROMでしかできないこと…、まだまだ沢山あると思います。
今後の飛躍を期待します。
●PN／天山山牛（島根県）

編：ネオジオで3章すべてプレイできないのは、確かに残念ですね。まぁ、リクエストが多ければ全章がネオジオで発売されることもあるという話ですから、みんなで祈りましょう。ROMは製作コスト自体が高いので、オマケ等をつけることには、色々と支障もあるようです。（稲葉）




●PN／ユミィ（神奈川県）
うっ、このハガキがきた時はまだ'96のボスチームは公開されてないハズ!! すげぇ洞察力！ それとも関係者か？

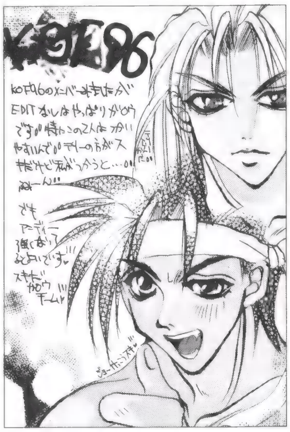



●PN／雷光丸（京都府）
すげ〜、ホア・ジャイだ！ 決して5年前に届いたハガキじゃないぞ！ 復活するといいねぇ。味があるよな、コイツ。

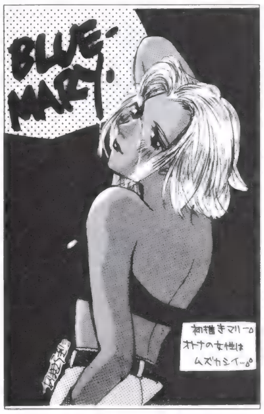
## イラストを送りたい！投稿の仕方を教えて!!

えーっと、いきなりですが、投稿の仕方が分かりません。教えてください。
下手なんですけど、モノクロイラストに出したいんですが。ハガキの裏に描いちゃいけないんですか？
拡大もOKらしいのですが、何か変わった方法があるんですか？ 大きい封筒に入れるとか…。
それとカラーイラストは、色えんぴつでも良いのですか？ 他誌も含めて今まで送ったことがないので、一度詳しく教えてください。
●PN／FTO（埼玉県）

編：ほとんどの方が、ハガキの裏に直接描いてます。また拡大したものを送る場合は、大きい封筒に入れてください。カラーは色えんぴつでもOKです…って、みんな分かってるんじゃないですか？ あっ、それから、封筒に入れてまとめ送りする場合は、必ず作品一つ一つに住所、氏名、PN、電話番号を記入してくださいね。以上です♡（稲葉）




●PN／ナオザエモン（静岡県）
あっ、お前らなに2人でちゃっかりフリークに載ってんだ！ 俺も出さないと他の奴とエディトしてやるぞ！




●PN／東如月（京都府）
いろっぺーマリー殿。上着はどうなってんのかな？ 落ちないのかな？ 海に落ちなきゃだいじょーぶか。

**オープンテラス**
オープンテラス 「龍虎の拳 外伝」のロバートとリョウのエンディングの舞台が空港なので、空港→羽田→セガという発想から、ロバート、リョウ、ユリの3人がセガにいってしまうのではという杞憂をしている。
●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／うーん。あなたのご指摘はいわゆるひとつの取り越し苦労ってヤツ…なのかしら…うん、そうに決まってる！ よね?!（編）

# 裏技コーナー

## 王覚山の絵が選べる!?
（ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝）

龍虎の拳外伝で裏技を発見しました。これを覚えれば、王覚山のエンディングに出る絵を自由に選択することができます。
やり方はエンディングのゴエホエが絵を選ぶ場面の時に、A〜Dのボタンとレバーを組み合わせて、絵が出てくるまで押しっぱなしにするだけです。
ボタンとレバーの組み合わせは、Aボタンでロバート、Bボタンでリョウ、Cボタンでカーマン、Dボタンで香澄、レバー➡＋Aでロディ、レバー➡＋Bでレニィ、レバー➡＋Cで刃です。
●PN／ひで（新潟県）

編：えっ！ あの絵って選べるの!! 全部の絵を見たくてあんなに苦労したのに（実際に苦労したのは、ジェイケイだけど）。
こんなに簡単な方法があるなんて…。
王の絵はなんか楽しいので、全種類の絵が見れるなんて嬉しい裏技だね。
これからもこの調子で頼むぜい。（山崎）

## 弁天奥義！連続必殺投げ!!
（神凰拳）

神凰拳で裏技を見つけました。弁財天の必殺技の秘密を遂に解明したのだ（ちょっとオーバー）！
その裏技とは、弁財天の空中投げの「蒼雷落」と「蒼雷撃」を連続で入れるというものだ。
やり方は、相手を空中投げの蒼雷撃で投げたあと、すぐに蒼雷落のコマンドを入れるだけ。連続で相手を投げることができるぞ。威力もかなりあるので、蒼雷撃が入ったら必ず蒼雷落を入れていけるようになれば、君の弁財天も大幅パワーアップ。
●PN／黒風影虎チャクラ（鳥取県）

編：オッ、この技使える！ 神凰拳のキャラの中でも、かなり強いキャラだった、弁財天がまたまた強くなってしまった。
この技は対CPU戦で決めるのは非常に難しいけれど、対人戦では、相手は空中ガードをして跳び込んでくることが多いので、非常に有効な技だ。この技を利用して、めざせ50人抜き！

## すべ〜る紊天
（神凰拳）

神凰拳のイロモノキャラ、紊天でとっても愉快な裏技を見つけてしまいました！ それは、歩いていないのに紊天がすべるように移動するという、いかにも紊天らしい（どこがだ…）裏技です。
やり方は、メチャクチャ簡単！ しゃがみ強キックか前進攻撃（➡＋Cボタン）を出して、すかさず同じ技を出すだけ。
成功すれば、紊天が同じポーズをとりながら、すべるように移動する。
コツは、技の間をあけないようにすかさず技を出すこと。目押しで出すのは難しいので、気合いを入れて連射するか、連射装置に頼ると出やすいかも…。
面白い技なので、一度やってみてください。大笑いすること間違いなしです。
★PN／オレの彼女は超アフロ（鹿児島県）

編：すべる、すべるよ！
貧乏神のスライディングキック（しゃがみ強キック）や前進攻撃は、それだけでもかなり奇妙な技なのに、こんな裏技まで持っているなんて…。
でもこの技、対戦相手を笑わせるぐらいしか使い道がないんだよねぇ…。
最近、ニューゲームの裏技情報が少なくて悲しいです。やはり、古いゲームよりは新しいゲームの方が掲載される確率が高いので、ドンドン送って欲しいです。
インド人もビックリの裏技を待ってるぜ！
今回は、担当のワシ（伊丹）が多忙のため代打出場の担当者でした。（山崎）

全国のチビッ子諸君！ 本屋でネオジオフリークを立ち読みする時に、つんであるネオジオフリークの上に広げて読んでちゃダッメだぞぉ～！ どんなにしんどくても自分の手で持って読むのが立ち読みのマナーだぞぉ！ ニイッ。
●PN＝目指せ赤ナコマスター（埼玉県）／で、どうしても耐えられなくなったら、そのままレジに持っていこう！ ネ、ネ…♡（編）

# 今月のコンビネーションアタック



ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。

## ネオジオCDの今後の在り方について

先日、中古ではあるがようやくネオジオCD本体を購入し、さらに新たなソフトを買おうと思い店に出かけた時のこと。

少々資金が足りないことに気づき、仕方なく自分の持っていたネオジオCDソフトを売却することにした。ところが、買取り価格が極端に低かったのだ。理由はどうやら、SNKとセガのクロスライセンス契約が原因らしい。

SNKがセガに移植することは可能だが、その逆は無理だとのことで、ネオジオを見限ってしまう人が多いらしく、需要は少ないのに在庫はかなりの数に登るのだという。

これは残されたネオジオユーザーにとっては大変なことである。64ビット機が開発されたとしても、それはネオジオを救うことにはならない。

SNKはもう一度クロスライセンスについて考え直すべきではないか。それができなければ、ネオジオとネオジオユーザーに対して何らかの措置、もしくは解決策を出すのが道理というものだろう。これについてみなさんはどう思われますか？

●PN／牙神変十郎（埼玉県）

編：確かに中古ソフトショップの買い取り価格の安さに愕然とすることは多い。単に人気がなくなったソフトなのか、市場に多く出まわりすぎて、誰でも持っているソフトなのかのどちらかなのだろう。

これをクロスライセンスと結びつけてしまうのは、ちょっと早くないだろうか？

私も安く買い叩かれた経験があるから、気持ちは分かるんだけどね。（中村）



●PN／OZI（新潟県）
コイツの勝ち台詞ってなかなか好きだな。ニンジャのムックが出てるんでそれを見て腕を磨いてくれい！




●PN／あなかしこ症候群（愛媛県）
なんなんだ～！ でも庵って金持ちそうだもんな。しかし最後の〝いおりん〟っつーのは…。調子いいのぅ。




●PN／幸風（埼玉県）
でもこの人いつも自発的に全身火ダルマになってんだし、日焼けくらいじゃぜ～んぜんOKっスよ。きっと。




●清水幸さん（北海道）
'96にも無事出演だ。よかったねぇ。首飾りはどうしたのかな？ 落としたのかな？

## 格ゲーに1番大切なのはシステム、バランスだ

6月号のオーバースウェーで、ヨッキれんさんは「SNKの格闘ゲームの一番のウリはキャラ性である」といっていましたが、僕はそれ以前に〝格闘ゲームである〟という事実を忘れてほしくはありません。キャラ性も確かに大事な一要素ではありますが、システム、バランスが成り立ってこそのものであると自分は考えています。

こういってはなんですが、最近のSNKさんの格ゲーは、システム、バランスともに多少難があるのではないのでしょうか？

例えばリアルバウトでの、減りすぎる連続技です。これでは体力ゲージをわざわざ2本にした意味がないのではないでしょうか？ 面白いゲームなだけに残念です。もう少し練り込んで欲しかった。

また、強すぎるCPUのことです。マジ泣けてきますよ、ホント。クリアはできますが、自分なりにパターンを考えるしかありません。あれでは初心者はやるなといっているようなものです。

しかもSNKさんの場合、出すゲーム出すゲーム、システムが違うので、その度にそのシステムに慣れる必要があります。しかしCPUが強いため、システムを理解する前に投げ出す人もいるのです。

このままではゲームを楽しみたいユーザーは離れていってしまいます。SNKさん、キャラ人気に負けぬよう、システム、バランスでも納得の

# キャラ♡レター

## キム様、受験を控えた私の家庭教師になって!!

キム・カッファン様、突然ですが、お願いがあります。私の家庭教師になってください！ 私、来年受験を控えて…。「受験」を乗り越えるには、あなたの力が必要なのです。私を教育してください。

あなたが私の家にくる日は、愛のウェーブがたっぷりの焼き肉を用意しておきます。もちろん私の手作りです！ それからたまには一緒にカラオケでデュエットしましょう!!

そして高校に受かったら、今度は私を弟子にしてください。どんなに苦しい修行でも頑張ります。私が強くなれたらKOFでチームを組んでください。

あなたのいない〝餓狼伝説〟なんて考えられません。弱くなっても、ずっと使わせていただきます。あなたが好きだから…。お願い…、恋人にはなれないけれど…、あなたの〝愛〟が欲しい。

●PN／篠原ひかる（埼玉県）

編：受験が迫っているのなら、当面カラオケはやめときましょうよ（笑）。まぁ、とにかく一緒にいたいようですね。何となくその気持ちも分かりますが…♡（稲葉）

## ナコルルさんにお姉さんになって欲しい

ナコルルさん、驚かないでね…。あのね、私、ナコルルさんのコト、大×∞好きなんです。私、ナコルルさんがお姉さまだったら、どんなにいいことか…と思っています。

だってナコルルさんって、清楚でかれんでおしとやか、それにとっても優しくて、あなたは、最高の女性です。

特に〝自然や動物たちを愛している心〟。そこが、ナコルルさんの素晴らしさです。

ああ、私、ナコルルさんとなら結婚してもよいです。いいえ、結婚したいです。

私にとって、あなたは〝あこがれの女神さま〟です。私も、ナコルルさんと一緒に自然を守りたいです。すぐにそちらのカムイコタンに飛んでいってでも。

ナコルルさん、私とともに自然を守りましょう。私は、あなたのために、せいいっぱい努力します。

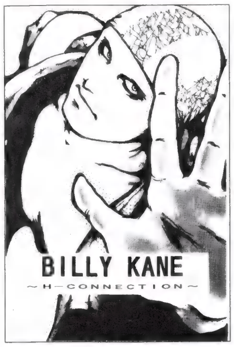
私の最高のお姉さま…ナコルルさんへ。（ナコルルさんと2人で同居した～い!!）。

★PN／アシリチョップノミ（千葉県）

編：このお便りは、小6の女の方からのものです。ナコルル…さん、のことが本当に大好きなんですね。かわいいお便りでした。同居かぁ…結構楽しそうかも♡ でも、何かことあるごとに、おしおきされたりして（笑）。（稲葉）

いくゲームを出してください。
★PN／笹峰えみりん（千葉県）

編：体力ゲージの減りが多いことと、CPUが強いということは、ネオジオゲームでは昔から特徴の一つになっている（笑）。あらゆる情報を参考にしたり、自分なりに研究したりして、楽しむのがネオジオをプレイする者の定め（？）ではなかろうか。
また、毎回違ったシステムに対する意見だが、これこそ開発者の意気込みの表われである、と受け取ってもいいのでは？　「こんなシステムがあったら面白い」なんて考えるのも、一つの楽しみ方かもしれないネ。（中村）



●PN／H-CO.（宮城県）
うっ、もしかしてペンネームはギースのH・コネクションからとってるのか？　間違えてたらスマン。


●PN／ビリ缶（北海道）
すげえ！　うまい！　なんか不破刃そのものをバッチリ表してるよ、この俳句。季語なんかなくてもよし！



●PN／さごや葉月（滋賀県）
ほんと美人のお姉様たちっス。おそろいの服なんか着ちゃってピンクレディのようだ（古い？）。歌え！


●PN／魔橋亜夜（埼玉県）
そお？　7月号閑丸ネタ少なかった？わざとじゃないんだけどねぇ。いっぱい送ってくれい！

## メーカーへの要望&質問

SNK様、教えてください。龍虎の拳　外伝のストーリーでロバートの愛車が「ACコブラ」になっていますが、今まで乗っていた「フェラーリF40」はどうしたんですか？
また、彼のあの大幅な衣替えには何か意味があるのでしょうか？
私は個人的に前の方が好きなんですけれど…。
●PN／草薙五月（東京都）

ロバートのプロフィールに宝物は〝車のコレクション〟とあります。
ですから、今回外伝に登場する愛車の『ACコブラ』も、コレクションの中の1台なんでしょうね。
さすがガルシア財閥の次期後継者。うらやましいなぁ…。
服装に関しては、よく分かりません。ごめんなさい。
（SNK広報）

…………

「マジカルドロップ2」のチャリオットの髪形をぜひ教えてください。
カブトを取ったら、どんな頭をしているのか考え出したら夜も眠れなくなり、真剣に悩んだりする日が続いたりして困っています。
友人と2人していろいろ考えたのですが、エンディングでもカブトを取らなかったので、結局分からずじまい…。
データイーストさんお答えをいただけませんか？
●PN／会出幽遠（石川県）

チャリオットと頭のカブトは一心同体なので分離（？）しません。
ですからおフロにも一緒に入っちゃうのです。
（データイースト広報）

## Q&A

時々、コマンドの入力の説明に「レバーニュートラル」というのがありますが、私には何のことか、ぜんぜん分かりません。ぜひ教えてくださ〜い（泣）。
●PN／安芸勝美（奈良県）

本来ならばモリスケの格ゲー講座で答えるような内容なんですが、簡単な質問なので私が答えまーす（エッヘン）。
「レバーニュートラル」とはズバリ！　レバーをどこにも入れない状態、つまりレバーから手を離している状態のことをいいます（別に離さなくてもいいんだけどね）。
（山崎）

突然ですが、質問します。
実はネオジオCDが壊れたみたいなんです。電源を入れると変な音が鳴り出して『しばらくお待ちください』の文字が出なくてゲームがはじめられないんです。
これは修理に出した方がいいんでしょうか。それとも待った方がいいのか少し迷っています。これから新作もたくさん発売されますし、自分では修理に出した方がいいと思っているんですが…。
それから修理したらいくらくらいかかるのですか？　教えてください。よろしくお願いします。
●PN／キムパパ大好き（兵庫県）

それは、急いで修理に出した方がいいですよ。
壊れてるかな？　と思った時は、まず説明書を見て使用方法を確認し、それでもダメな時は購入したお店に持っていこう。
基本的に本体の保証期間は購入日から6ヵ月間有効（付属品は別です）。つまりこの間なら、無償で修理してくれるのだ。詳しいことは保証書に書いてある保証規定をよく読んでね。
有償の場合は、壊れている箇所にもよるけれど、お店の人に聞けば大まかな修理費は教えてくれるのでたずねてみてね。
（山崎）

## 読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。『可能性』の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。
概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75％以上）、○＝可能性あり（74〜50％）、▲＝ちょっと苦しい（49〜30％）、△＝ほぼ無理（29〜10％）、×＝絶望的（9％未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないによって、印には大きな差がつきます。
なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

| タイトル（ジャンル） | メーカー | ポイント | 可能性 |
|---|---|---|---|
| ①天外魔境シリーズ（RPG） | ハドソン | 385P | ○ |
| ②サイコソルジャー（アクション） | SNK | 377P | ▲ |
| ③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション） | セガ | 314P | △ |
| ④アテナ（アクション） | SNK | 193P | ▲ |
| ⑤怒シリーズ（アクション） | SNK | 189P | ▲ |
| ⑥ぷよぷよシリーズ（パズル） | コンパイル | 183P | △ |
| ⑦シャイニングフォースシリーズ（RPG） | セガ | 181P | ○ |
| ⑧闘神伝シリーズ（格闘アクション） | タカラ | 156P | △ |
| ⑨大戦略シリーズ（シミュレーション） | セガ | 152P | ○ |
| ⑩へべれけシリーズ（エトセトラ） | サンソフト | 146P | ◎ |
| ⑪クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ） | SNK | 142P | × |
| ⑫ガーディアンヒーローズ（RPG） | セガ | 121P | ○ |
| ⑬アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀） | ビデオシステム | 103P | ○ |
| ⑭パズルボブル2（パズル） | タイトー | 89P | △ |
| ⑮マジカルドロップ（パズル） | データイースト | 77P | ▲ |
| ⑯恋こいしましょ（花札） | ビスコ | 73P | ○ |
| ⑰ソニックウィングス（シューティング） | ビデオシステム | 64P | ▲ |
| ⑱パニックボンバー（パズル） | ハドソン | 38P | ▲ |
| ⑲スーパーリアル麻雀シリーズ（麻雀） | セタ | 32P | △ |
| ⑳上海シリーズ（パズル） | サンソフト | 30P | ▲ |

＊印はCDのみの移植希望。

オープンテラス
［オチャメな僕が友人を減らす理由］「オイ、肉マンとかアンマン食ってこうぜ。アキヤマ何マンにする？」僕は内ポケットからサングラスを取り出し、ニヤリと笑いながら「カーマン」といった。「はあ？」「だからカーマン」…冷たい風が吹き抜ける。あきれる友人。くだらんギャグで友人を失うことはや十数回。僕は心の中でこう叫んだ「友情フォーエバー。カーマン最高」と…。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／はあ…がんばってください。（編）

KOF'96でギースが復活するともっぱらのウワサ。ウレシイけど、"さらばギース、そしてこんにちは"ってカンジ…。SNKさんはどーやってつじつま合わせんのかしら…。私としては、笑いながらギースタワーから落ちていった彼の足に強力ゴムがついていて、「ばんじぃ～!!」なんてどうかと思うんだけど。うふ♡ ●PN＝烈ブウ拳（茨城県）／こういうのもあるゾ、オメガギースにメカギース、どう？ イテッ!!（編）



# 今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

で、秦兄弟を2人とも落とする（勝った方もその直後に落ちる）と、崇秀が勝った場合は、同じ身長の弟でも足がつく場所でおぼれる兄ちゃんと、その横でのんきにあくびをかます弟が見れます。

また、崇雷が勝った場合。同様に2人とも水に落ちると、崇雷がおもむろに水中から飛び出し空中にフヨフヨ浮く!! それこそ某サイヤ人のベジータのごとく（笑）。

それから極めつけは、山崎と崇秀の危ない関係（？）編。

これはウエストサブウェイステージの電車が来てる時に、2人とも電車に乗っけます。勝ち負け関係ナシ。

すると山崎がいきなり服を破いて上半身裸で崇秀を押し倒し…もといにらみつけるんです。にらむのであって見つめるんじゃないからね（笑）。

もちろん崇秀は大泣きしてます。もぉ、ハマリまくり♡

これを見なきゃ、秦兄弟ファンは語れませんぜっダンナァ（笑）!!

★PN／蔵人（愛知県）

編：特に、サウンドビーチの崇雷勝ちの方は編集部内でも大ウケ。本当にフヨフヨ浮くんですね。だけど、電車の方は、山崎が睨んでるようには見えなかったけど…。（中村）

## 家の中からスーパーまでキャラの気分を味わえる!?

私が究極のモノマネを伝授。

秘伝1

大河ドラマ「秀吉」のオープニングの1部で、雲の中から火の玉が飛んでいくところで、「帝王宿命拳」と叫んでそのしぐさをすると秦崇雷の気分を味わえる。

秘伝2

犬をおどかして逃げさせる。

そして、犬が逃げた方向に指を差し「GO．パピィ」というと、ガルフォードになった気分を味わえる。

## 秦兄弟ファン必見の"リングアウト"ネタ

まずは秦兄弟の"リングアウト"ネタです。

サウンドビーチの兄弟対戦




●PN／あるふぁるふぁ（佐賀県）
テスト前日の力作、ナコルルさん。ちゃんと勉強したかー？ 投稿も勉強もがんばってくり。




●PN／真山巧（岡山県）
ポニーテールフェチってあんた…。そんなこといったら鴉も蘭丸も覇王丸も幻十朗も…結構いるもんだな。




●PN／いいじま砂哉（山梨県）
と、いいつつ飛び道具を忘れてしまった草薙京であった…。今なら間に合うぞ、チームに戻るのだ。



●PN／関矢あきら（山口県）
お美しいお2人ですな。黒薔薇がむちゃくちゃ似合ってるっす。流し目がイカス～♡

## 光る何かが足りねえ




うっ、ものスゲー独特のテンポ…。なぜ歯磨き粉？ でも、むちゃくちゃ違和感ないな…。キムの歯が白いせいかっ?!

●PN／りういち．N（北海道）

## バナナと赤毛と学ランと




それでいいのかっ？ 八神庵っ!! しかし庵がバナナ食ってるシーンっつーのもけっこう珍しいのでは？ バナナはおやつに入るのか？

●PN／りういち．N（北海道）




●PN／岸原誠（宮城県）
おっ、キムの服着たチャンも結構笑えたけど、これも笑えるな。舞の服着たチョイとかはどーでちか？



●PN／佳賀杏子（長崎県）
杏子ちゃんの中の庵だそーだ。血みどろでおっかないんですけど…。大丈夫ですかこの人。死ぬのでは？




●PN／はるCHAN（岡山県）
コーナー名は"モノクロイラストコーナー"だ。幻十朗にはやっぱ1人旅が似合うよ。カエルは欲しかったが。




●PN／たてわき庵（千葉県）
毎度女性陣には圧倒されっぱなしっス。どこまでパワーアップするんだろうねぇ。舞のムネとか…。

秘伝3
　スーパーで、買った物を乗せるリアカー（?）に片足を乗せてみよう。そうすると、キムの鳳凰脚を出した気分を味わえる（他人に押してもらうとなおよい）。
●藤崎一成さん（千葉県）

編：イケてます、イケてます。なりきり気分の姿が目に浮かぶ。他人の前で突然やって、ベリーコールドになってるキミの姿が…。なんて、そんなことないよ。友達のナイースなツッコミが目に浮かんだのだよ。いやホント。（中村）

## カッコ良いフィニッシュに自分のこだわりを賭ける！

　勝ち方にもいろいろあるが、もっとこだわり、もっともっとカッコよくフィニッシュを決めたい。
　僕が結構こだわっているのは京の琴月陽で決めるフィニッシュ。しかも、琴月陽の1発目の肩できめずに、手でつかんでのフィニッシュがいいと思う。成功するとスローになり「バーン」とともにセリが出てくる。これは美しい。
　また、1度はためしてほしいのが、相手の体力が赤ゲージになる少し前（体力1/4ぐらい）で、AB攻撃避けカウンターキャンセル七拾五式改DDをやり、琴月陽につなぐとなかなか綺麗に決まる。みなさんも探して見て下さい。
●PN／チン　マスター庵（東京都）

編：京の琴月陽フィニッシュの気持ちよさは編集部でも納得。さらに七拾五式改からつなげれば、気持ちよさも倍増するけど、フィニッシュとして使うには少し難しいかも。こだわりには危険がつきものなのだ。（中村）

## SMAPが替え歌に！カラオケで盛り上がろう!!

　替え歌をつくりました!!
「KANSYAして」（SMAP）のメロディーで…

轟斧　庵は　京とちがって
死神ついてる
おしえてあげましょう
鬼焼きあれば
とびこまれても
ほぅあぁっ（セリフ）
とかいって　対空になってる
夢弾2回を　急いで入れて
なぜかダッシュのときに
舌を出して走る
阿修羅　百合折り　屑風
逆剝ぎひっかいて
鉄鉈　琴月
八稚女でそのまま死ねっ！

　以上です。友達と2人で考えました。
●PN／草神庵京（神奈川県）

編：もと歌の選曲に「KANSYAして」を使うとは、替え歌フリークの中でもかなりのプロと見た。サビのノリもグー。しかしこのままでは、カラオケに歌詞画面がいらなくなる日も遠くないかも知れない!?（中村）

# こんな空耳

## フランコ・バッシュさんそりゃないぜ！

　『リアルバウト餓狼伝説』に登場で、フランコ・バッシュの「パワーバイシクル」が「そりゃないぜ！」に聞こえる。
★PN／草薙庵（岡山県）

編：今回の1発目は、ハッキリいって全然聞こえないです（笑）。でもハガキの勢いと、あまりの空耳度に完敗して掲載決定!!　これはどう聞いても「パワーバイシクル」なんだけどなぁ…。
　ということで点数は6点に決定。

## 鳳凰（ほうおう）の空耳大爆発！

　『ニンジャマスターズ』に登場する鳳凰の「大日遮那招来（だいにちしゃなしょうらい）」が「おむすび山ちょうだい」に聞こえる。絶対に聞こえるんだよー！　本当だぜ!!
●PN／ぬんでます（埼玉県）

編：これまた、まったく聞こえない!?　空耳情報が届いた。やっぱり人間って、勢いが大事だよね。
　でも、ちょっとだけ聞こえるような気もするし（修羅騎士　鷹は一押し）、面白いので、30点を上げちゃいます。

# 愛のてほどき

## 主人公チーム千葉県に集結!!ナゾの会社も発見!!

　はじめまして、近所を探し歩いて写真とってきました。〝クサナギ電気〟の他には〝焼肉大門〟〝ベニマル（みかんの名前）〟がお気に入り。いわゆるひとつの〝主人公チーム〟です（笑）。
　他にも、ナゾの会社〝たちばなベスト〟におそば屋さんの〝大関庵〟、そして〝京橋〟がありました。
★橋本ますみさん（千葉県）

編：いやっ、ご苦労。街をさすらうその姿が目に浮かぶようだ…。続報、楽しみに待っておるぞよ。（新谷）



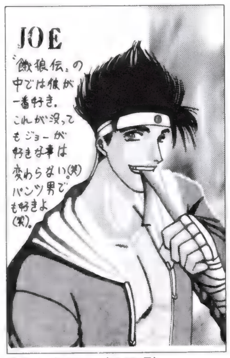

## 発見!!　タン・フー・ルーは北京の秋の風物詩だった!?

　仕事柄、色々な食品を見るのですが、この間〝紅丸大根〟なるものを発見（色彩豊かな大根だそうです）。そーか、紅丸って大根なのか――。
　他に〝糖葫蘆（タンフールー）〟も食べ物なんですよ。種を取ったサンザシの実を7～8個串に刺し、とかしたアメにからませる。口に入れると、外側のアメが中のサンザシと混ざり合って酸味をほどよく消し、味はまろやかになり非常によい（何がいいんだか…）。中国の道端で売られている風景は、北京の秋の風物詩のひとつであるそうです。
●PN／紅桜みやこ（愛知県）

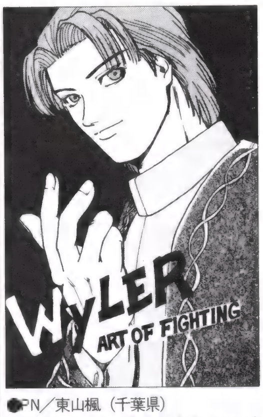
編：タン・フー・ルーですか、感慨深いモノがありますな…。でも彼って、もともと中華料理の名前から取ったんじゃありませんでしたっけ？（新谷）



●PN／乙姫英秋（京都府）
勇者と王女っスか。アテナって強いし、逆でもイケそうだな。昔剣持って戦ってたことだしさ。どお？



●PN／TOKA（沖縄県）
'96でもパンツ一丁！　挑発がかなりヤバイかんじのジョーさんだ。せめてイラストでは洋服着せてやりたい…。



●PN／東山楓（千葉県）
変身前のワイラーなら使う？　でも変身しても緑色になるわけじゃないし、まあいいじゃん。



●PN／浦野原みなみ（埼玉県）
死神イグレットさん。なんかこの人手品師みたいじゃない？　さもなくばサーカス団員！　うん。

**オープンテラス**　ステークスウィナーはなにげに面白い。ショーで配っていたパンフレットも気がきいてていいカンジだ（カレンダーもついてるし）。願わくば『ステークスウィナー2』なんてのが発売されて欲しいもんだな。とりあえず俺は買う、頼むぞザウルス!!　●PN＝走れプータロー（栃木県）／よくわかりましたネ、『ステークスウィナー2』出ます!!（パチパチパチパチ…）楽しみに続報を待っててネ。（編）

●PN＝HbH（神奈川県）／するどいっ!! サイトロン・ファンタスティック・キャラクター・シリーズ（長い!!）と銘うたれた美少女キャラの音楽CDシリーズがはじまったらしいぞ。ぷに。（編）

『ネオジオギャルズ ボーカルコレクション』がスゲーよくってウハウハな最近、それにしてもあのジャケットには意表をつかれた。ひょっとしてサイトロンはヒソカにギャルゲーにも手を延ばしつつあるのでしょうか…。




ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

## 当たり前がうれしい ネオジオ格ゲーの〝影〟

私も見つけました！ ネオジオ格闘ゲームの魅力！ その魅力とは〝影〟。キャラクターの足元にある、キャラの〝影〟のことです。

例えば『リアルバウト餓狼伝説』のギースで烈風拳を出してみると、ギースの〝影〟も烈風拳のポーズをとっています。

また、キムやホンフゥ、KOF'95のリョウや俺たちの乱舞も技が決まれば動作の一つ一つを〝影〟がマネします。

これはゲームに細かいところまで配慮がされている証拠！

〝影が本人をマネる〟、当たり前かもしれませんが、その〝当たり前〟が大切な時もありますよね（実際、餓狼伝説スペシャルの頃は、黒い円にキャラが立っていただけですし）。

★PN／JJJ（東京都）

編：影？ 動いてたっけ？ というわけで、さっそく『リアルバウト』をプレイしてみよう。…おっ？ おお！ 本当だ、動いちょる！ しかも細かい！ 乱舞もしっかり追いかけてる！ かわいい奴だ！ こんな、もしかしたら誰も気づかなかったかもしれないところにまで容量を割いているあたり、さすがネオジオだ。そのうち影にまで当たり判定とか攻撃判定がついっちゃったりして。影踏みごっこか？（蒲地）

## 泣ける格ゲー（？） バックストーリーの魅力

ネオジオの格ゲーの魅力。それは、キャラをより魅力的にするバックストーリーなどの設定だろう。

オープニングから中間デモ、エンディングを通して、はっきりとした物語が展開されており、その物語も実によくできている。映画のシナリオになっても充分通用していることがそれを証明しているだろう（去年の正月に放映されたアニメ映画の餓狼は泣けた）。

そんな凝ったストーリーがネオジオ格ゲーの魅力だと思うし、ユーザーのハートをがっちりキャッチして離さない理由だと思う。




●PN／臣（神奈川県）
秘密だらけの鈴音くん。8月号でしろー大の先生が秘密をばらしているのは秘密だ！




●PN／侍みーニャ（東京都）
なぜか斬紅郎でもなく、武士道烈伝でもない〝真〟のナコルルが人気あるんだよな。まぁどのナコもかわいいからいいけどね。




●PN／浅水貴大（神奈川県）
京は'96でも相変わらずガクランだ！ でもスーツっつーのもいいかもな。リクルートスーツ。〝今度は内定だ！〟ってか？

## タカの十番勝負

文／修羅騎士 鷹




### 第2発目：システム活用編

ども、鷹っぴーでしゅ。前回は格ゲーの精神的な部分を紹介したけど、まとまりがなくてすみましぇんでした。

今回は、ほとんどの格闘ゲームにある「システム」の活用法について語ろうと思う。

まずは、みんなも知っているKOF'95。'95には、避け、カウンター、大ジャンプ、ふっ飛ばし攻撃、ガードキャンセルなど色々なシステムが組み込まれていたよね。これらを使いこなすことによって、色々な闘い方ができたし、勝つために役立ったと思う。

極端な話、俺は「システムを制する者がゲームを制す」とにらんでいる。そのゲーム独自のシステムを活用していくといいぞ。もちろん、必殺技や通常技などを使いこなすことも忘れないでネ。

そしてKOFの最新作である'96では〝攻撃避け〟の代わりに緊急回避動作がくわわり、ダウン回避やガード弾き、空中ガードなどの新システム（特集参照）も追加されている。これらの新要素を少しずつ理解し、使いこなしていければ、より一層ゲームを楽しめるし、対戦をやる上でも有利なこと間違いナシだ。

餓狼SPの頃は、避け攻撃、ラインに関係のシステム位でも少ないなりに十分楽しめた。ところが最近のシステムは非常に多彩で、俺は時代を感じさせられている。しかし、この先どんな新システムが登場するかも楽しみだ。なんだか今月もワケわかんないこと書いてるけど、要はマスターしちゃえばこっちのものだ！ ということっす!!

### 「そりゃないっスよ」―ファンの嘆き




いつもながら渋いタッチの機械魚さんで…へへっ。2コマ目のルガエルは見逃しませんぜ。レオナ教官はキビシそーだ。うん。

●PN／機械魚（宮城県）

### 今年もまた…




はっ、大会の裏舞台をのぞいてしまった。そーか、確かに奴等どこにいるのかさっぱりわからんもんなぁ。苦労してんだな…。

★PN／機械魚（宮城県）

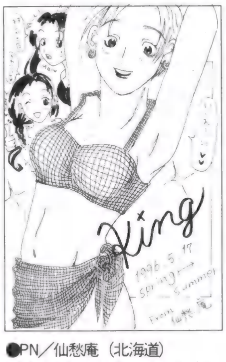
格ゲーというジャンルに、感動できるバックストーリをドッキングさせ、新しい方向性を持たせてくれたSNKに感謝すると共に、これからも泣ける格ゲー（?）を作っていってほしいな♡
●PN／部長アキヤマ（東京都）

編：確かに『餓狼伝説』は、あの頃の格ゲーには珍しく納得のいく世界観があったよなぁ。最近でこそ、しっかりしたバックストーリの格ゲーが出てきたけど、あの頃の格ゲーって、「なんでこいつ闘ってんだろ?」ってのが多かった気がするよ。
それにしても〝泣ける格ゲー〟とは…。自分なんか昔、『餓狼伝説スペシャル』のキャラ数が多くって、終いまでいくのにえらい時間がかかるんで泣けた覚えがあるが。（蒲地）

## 街のいたるところでネオジオ発見！

ネオジオゲーム。街を歩いていると色々なところで彼らを見かける。ゲームセンターはもちろん、ゲーム販売店やレンタルビデオ店、はては本屋やおもちゃ屋や駄菓子屋など、なんでこんなところにゲーム筐体が?! といいたくなるような場所にまである。
しかし、これがネオジオの魅力の一つであると、私は確信する。たとえゲーセンが近所になくとも、ネオジオだけはある！ 本を買いにいってもできるし、ゲームを買いにいってもできる！ これを魅力といわずしてなんといおう！ 近所にゲーセンのない俺にとっては、ありがたいことこのうえないのだ。
●PN／ひろりん（千葉県）

編：おっ、あれね。あの立ってプレイする青い屋根のついたひょろ長い筐体だな。
そういえばそうだよなぁ。ひょんなところにあるよなぁ。ひょんなところといえば、スーパーの食品売り場近くや、おもちゃ屋で積み重なったプラモデルの間に1台あるのも見た。しかもなにげに新作もばっちりフォローしてるのだ。
いたるところでネオジオができるのは確かに魅力。
でもちょっと思うんだが、



●PN／仙愁庵（北海道）
やけにかわいいキングさん。しかし仙愁くん、4VS4バトルはいくらKOFでもキツのでは？



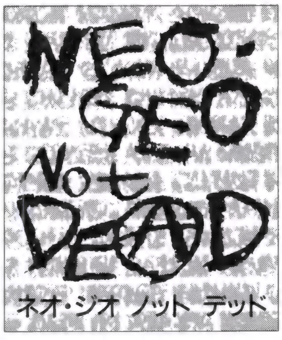
●PN／すなふきん（佐賀県）
う～ん、かっこいいんだかかわいいんだか分からん鴉じゃ。鳥のカラスとおそろいのチョンマゲがナイスなお2人だ。



●PN／勇神新名（宮城県）
移植希望の声は多いんだけどねぇ。確かにCD移植がムリなら、『ネオ&ジオ2』を出せばいいのだ！



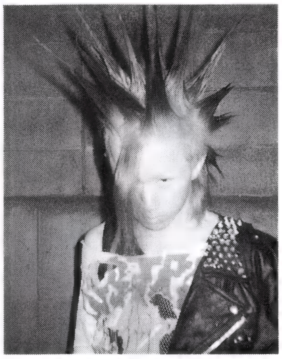
●PN／篠崎メタス（福島県）
イカスお2人さん。しかしメタスラってアイテムがかなりおもしろいよな。パンにキノコが…。




● 〈NIRA－KODOMO〉とは、1986年に、メンバー全員モヒカンというスタイルで活動を開始した、有機リン系パンクバンド。京浜工業地帯生れのバリバリ公害っ子、ボーカルのみっきぃは、大のネオジオフリークとして有名。また、見掛けによらず、満員電車で網棚の上に寝ていて小銭をバラき、その小銭を拾ってくれた見知らぬ乗客に謝礼の1割（32円）支払ったほどの律義者でもある。

みっきぃデザインの「NIRA-KODOMO救済バッチvol．4（死）」。今回はマスコミでも話題騒然！ 背スジの寒くなるカルトショップ「バロック」（死体グッズ専門店）のみで販売！
当然、絵柄も本格的にコワイ（だけど面白い）モノ。3種セットで¥1，000。問い合わせは「バロック高円寺店」03-5373-2579まで。

## 今月のお題
# クイズ大捜査線


NIRA-KODOMO
みっきぃ（ボーカル）

### 夏の暑さを乗り越えるには、トコロテンと怪談だ!?

まさに灼熱地獄！ 日本全土が、まんべんなく暑い！ もれなく暑い！ 1人に1個必ず暑い！ そんな訳で世間の人々は「窓を開ける派」と「窓を閉める派」の2つに分かれる。裕福な人は、家の窓を閉め切ってクーラー全開とシャレコムんだろうけど、オイラみたいな貧乏人は窓を全開！ プラスチック容器にトコロテンを浮かべ、コハク色したランデブーとシャレコムのが積の山だ…と、そんな前フリがあって、今回は「トコロテンのゲーム」を紹介したいのだが、「ノリを入れたら1点！ カラシを入れたら3点！」なんて、そんな猫も跨いで通るようなゲームは発売されてナイ。急キョ予定を変更して、季節ガラ怪談だ！

### オシコミ車両経験者、ゾンビが出題してくるぞ！

ジャンル的にはクイズゲームで、2人の探偵が奇妙な怪事件に挑むのだ。事件の真相に迫るべく、真夜中の墓地へ足を踏み入れると、オシコミ車両（霊柩車）で運ばれた経験のある方々が、カブト虫みたいに土の中からガサゴソ出てくる。そして、さらにクイズを出題!! もう「ゾンビが出たこと」よりも「ゾンビにクイズを出題されたってこと」にビックリって感じだぜ！

### ノルマ達成を目指そう！ でないとゾンビの餌食に…

ゾンビの出題に対して、正解数がノルマに達すれば、めでたく先に進めるのである。しかし、不正解が多いと、あえなくゾンビの餌食となってしまうのだ！ なんとか正解しないと命が危ない!! …と、それはゲームの中でのお話しであって、そんなことより不正解のたびに高笑いするゾンビを見ていると妙に腹立たしいものがある。

### ゾンビに対抗するには、あの人のものマネがいい！

ゾンビの高笑いを聞いていると「オマエは答えを知ってるから笑うだろうけど、コッチは真剣に考えて答えてるんだよ!!」と「なるほ○ザ・ワールド」の頃の愛○欽也とオーバーラップしたりして、なんとしても正解したくなるゾ！ 必死に知恵をしぼって正解数がノルマに達すれば、ゾンビは霧のごとく消えてしまう。そう！ そのトキこそ机をポンと叩いて叫ぶのだ…、「ハイ！ 消えたー!!」（愛○欽也口調で叫ぶとなお可）。

みっきぃのゲーム通信簿

| | |
|---|---|
| 怪談度 | ★★★★★ |
| ハードボイル度 | ★★★ |
| なるほ○ ザ・ワール度 | ★★★★ |

**オープンテラス**
8月号の天晴で、NF通販部の森さくらさんが出ていた。俺の友達はとても喜んで奇声を発しながら部屋の中をぐるぐる飛びまわっている。俺はそれをうらやましく思いながら眺めていた〝早く俺も飛びたい…〟。というわけで、次の号で稲葉さんのナツメをやってくれ!! だぁ～っ!! ●PN＝どれい丸（新潟県）／……っと、このような声がありますが、いかがでしょうか？ 稲葉さ…うおっ！ ぐあっ！ はうっ！ ゴメンナサーイ。（編）

「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」は、いつ発売されるのだろう？ 僕の黄金夏計画は、サムライRPG一色だったのに…。盛り上がっていた僕のサイフ、発売時期の秋に向けて、枯葉が木から落ちるように、１枚減り２枚減りしていくのだろう…。返してくれ！ 僕の、僕の夏ぅぉ〜ん!! ●PN＝Q84（東京都）／泣くな、Q84よ…。泣いてるヒマがあったら、君の盛り上がったサイフをボクにちょっと貸してみなしゃい。（編）

旅館につきもののちょいとしたゲームコーナーでネオジオ見かけた覚えがないんだよね。そんなところにもしネオジオゲームがあったら、きっと大人気だと思うんだけどな。どうかね。（蒲地）

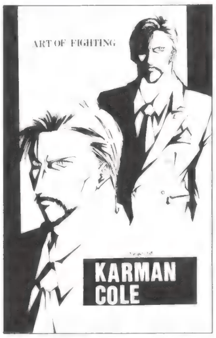
## 勝っても負けても対戦は心のオアシス

NGの格ゲーに出会って約4年半、１つの結論を見出だした。それは「対戦」である。家でCPUとやる１人ゲームはすぐあきてしまう。が、ゲーセンで（家も）の「対戦」は、CPU戦と同じパターンではなく全然あきないし、スリリングだし、勝った時の喜びは、また一段と心地良い。負けても今度はその相手に勝つぞという目標をもって、より一層燃える（僕はね）。7月号のY．S．NAVYさんの言葉のようにストレス解消にもなるしさ。ひとことでいうと、「対戦」は僕の心のオアシスなんです。みなさん、うまい人も下手な人も勝ち負けに関係なく純粋に対戦を楽しんで下さいネ。●PN／草薙庵（岡山県）

編：本当に、ゲーセンでの見知らぬ人との対戦は、スリリングかつエキサイティングだ。勝っても負けても面白い。私なども、ゲーセンで乱入してはめちゃめちゃに負けたりして、渋く遠くを見つめる毎日。そんな時、どうしてもその相手がどんな人か気になってしょうがない、ってことはないだろうか。今度話しかけてみよう。（中村）



●PN／乱舞ハヤト（香川県）
ホントだよ。こんだけ盛り上がってんだからアニメ化してもおかしくないよな。



●PN／佐々木かがの（新潟県）
渋々オヤジだ。涼しげな演出がナイスですな。今度はロバートとの2ショットよろぴく。



●PN／天野きょう太（北海道）
おいらも驚いたよ。でもキサラの学校の制服（？）着たアテナ見た時はもっとブッ飛んだね。転校したんかいな。アイドルは忙しいねぇ。



●PN／伊勢大輔（埼玉県）
うっそや〜ん。19歳か、この人!? まぁ、見えないことも…いや、やっぱり見えん！



●PN／閑馬（千葉県）
すっきりマリーちゃんだ。秦兄つかいでもマリーが好き？しかし凝ったバックですな。



●PN／倉長行（福岡県）
確かに、妹とか出てきてサービス満点のエンディングだよな。妹のナツミちゃんについてはニンジャのムックにプロフィールが載ってるから見てみてちょーだい♡

### 破けてな〜い



3コマ目まではかっちょいいのになぁ、リョウ。ロディの皮ジャンは高そうだもんな。仕方ないか（なにがだ？）。
●PN／道風（兵庫県）

### 2Pの彼女は左利き



でもさー、同じ武器でもシンクレアのはすげー痛そうだよね。レニィ鞭も痛そうだけどさ。キレイな花にはトゲがあるものなのだよ。
●ＰＮ／道風（兵庫県）



●PN／天崎出雲（北海道）
うーん、怒チームに女は不要！ か。でもレオナは強いんで合格だと思うがね。



●PN／水海詩紗（山口県）
発売前にもかかわらずスゴイ人気のわくわくなキャラたち。はやくやりたいねぇ。うん、きっとティセちゃん前髪あげたらかわいいんだろうねぇ。



●PN／瀬未駿（秋田県）
KOFの時だけじゃなく毎月買ってくれよ〜。まぁバイスもユキと同じショートカットで、京の好みのタイプかもしれんね。


●PN／平次（栃木県）
すげー懐かしい、戦国伝承だ。時期的に真ん中のオヤジ、信長かと思っちゃったよ

# 投稿規定

## 各コーナーに賞品進呈制度導入！
## "賞品稼ぎ"もかなり大歓迎!!

【読者通信欄～パオパオカフェへようこそ！】

＜大自然のおしおき＞
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月の隣人愛＞
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月のコンビネーションアタック＞
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

＜ネオジオの肖像＞
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

＜こんな空耳＞
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

＜裏技コーナー＞
・読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！

＜愛のてほどき＞
・技系以外のおかしな"ネタ&写真"を募集。秀作には賞品を進呈!!

＜メーカーへの要望&質問＞
・意見も受けつけてるよん。

＜Q&A＞
・ネオジオに関する質問をどんど送ってね。

＜キャラ♡レター＞
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

＜モノクロイラスト＞
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

＜4コマまんが＞
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

＜移植希望ソフト＞
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

＜文通&募集コーナー＞
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

＜売買&交換コーナー＞
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

＜キャラクターランキング＞
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

＜オープンテラス＞（欄外コーナー）
・180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もアリ。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特性メダルを贈呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は96P。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×190～200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用分には賞品を進呈。詳細106P。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は95P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

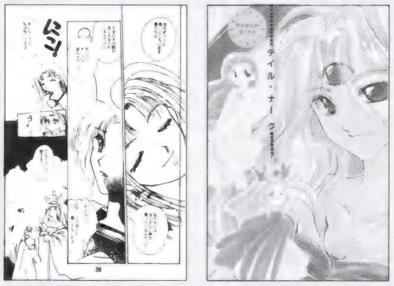
※各コーナーの締切は毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、非売品のネオジオグッズです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

**〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。**

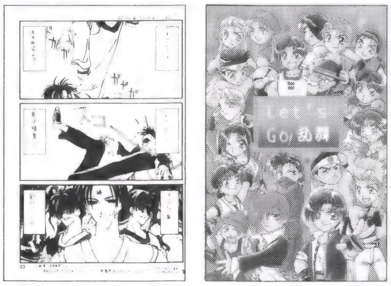
## ネオジオ特選同人誌コーナー

### テイル・ナーグ



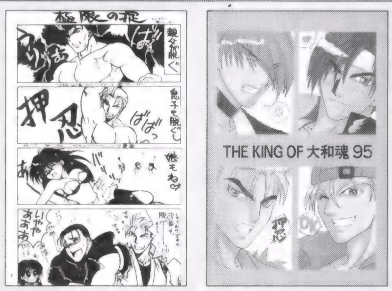
●シリアスが多めのマジカルドロップ本。／A5／オフ／56P／500円無記名小為替+50円切手+270円切手+宛名シール／〒426　静岡県藤枝市青葉町1-1-27ライオンズマンション410号室　馬屋原真理子（発行：まんぼうジャム内まかりんず）

### Let's Go！　乱舞




●KOF'95オールキャストのギャグ本（怒チームがちょっとしか出てこないけど…）。／A5／オフ／36P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒466　愛知県名古屋市昭和区出口町3-50-403　山崎真希子（発行：乱舞友の会）

### THE KING OF 大和魂 '95




●KOF'95中心のギャグ本。デイフォルメされた京様がイカス！／B5／オフ／104P／1200円無記名小為替+390円切手+宛名シール／〒225　神奈川県横浜市青葉区新石川1-19-5吉岡方　錦織桃流（発行：DEVIL'SCHILD!!）

### あんたが大将3



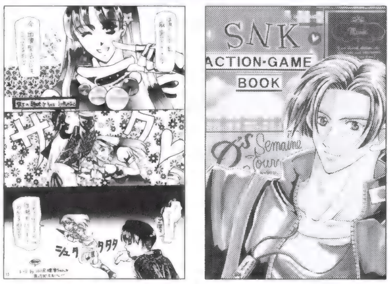

●怒チーム（特にラルフ＆クラーク）のギャグ本。軍人3人組みのやりとりが楽しい！／A5／オフ／28P／300円無記名小為替+190円切手／〒569-11　大阪府高槻市南平台5-56-20　大川陽子（発行：孟春）

### ふたりのロッテ




●KOF'95のライバルチーム中心のギャグ本。庵の意外な一面が見れます。／B5／オフ／32P／500円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒333　埼玉県川口市前川4-32-10-211木村方　OMEGA（発行：オメガ内オレンヂズ）

### PSYCHIC MELOM




●SNK格闘ゲームキャラ総登場のギャグ本。ビリーの出番が多い！　ような気がする。／B5／オフ／56P／700円無記名小為替+270円切手／〒572　大阪府寝屋川市末広町7-16　湊谷方　泉（発行：めろんそうる）

**オープンテラス**

KOF'96が楽しみな最近。が…どほぢてどほぢて、タクマ様とハイデルン様がぁー!! しくしく…。あ、もしかしてボスだったりして…♡。それにしてもボスって誰なのかしら。おろち一族の新キャラだったりして…名づけて"おろちーむ"。どう？　●PN=阿修羅（長崎県）／出版社対抗KOF'96ゲーム大会で本誌のチームは蒲地女史率いる"がまちーむ"にしようとしたんですが、ドロップキックを食らってあえなく変更。(編)

**オープンテラス** あのぅ…『ニンジャマスターズ』の信長と蘭丸ってやっぱりアレなんでしょうか? アレってのはほら…アレですよ、いやん!! ハズカシイ~♡ でもちょっとウ・フ・フ…だったりして、乙女心は複雑なのデス。●PN＝牧原鮎子（山口県）／まあ、しょの~…本誌編集部のさくらちゃんとみきちゃんの琴線もそのへんにあるらしく、話がそこに及ぶと、のたうちまわって笑うのじゃ。ほんに、乙女心っちゅうヤツは…。ふみ♡（編）

# 文通&募集コーナー

●KOFが大好きな方。特に京、庵、舞が好きな方！ 友達になりませんか。一緒に同人活動してくれる人も募集しています。イラ交もOKです。コスプレ誘ってくださる方もOK！ 初回のみ80円切手同封で。楽しくやりましょう（笑）!! 17歳・女。
〒254 神奈川県平塚市四之宮991-1-E 井木ゆかり

●KOF、餓狼伝説など、格ゲーONLYって人、お手紙ください。できれば崇雷ファンだったらいいなー。近くの人は一緒にゲーセンやコミケにいきませう。返事100%。よかったら80円切手同封で。14歳・男。
〒190-12 東京都西多摩郡瑞穂町長岡1-5-8グリーンスポット101 森川和樹

●サムライスピリッツが大好きな方、文通してください。私は天草四郎時貞、首切り破沙羅、ガルフォードが好きです（他のキャラが好きな方でもいいです）。あと、一緒にコスプレしてくださる方も募集しています。男女年齢問いませんので気軽にお手紙ください。23歳・女。
〒400 山梨県甲府市荒川2-12-2-34 古川みゆき

●ゲーム中心サークル「Muscle Cat」を開設します。ついては、ゲームやマンガの好きな会員様を大募集します。主に20~30代が対象です。2ヵ月に一度、会誌を発行します。詳しいことは80円切手を添えてお問い合わせください。
〒375 群馬県藤岡市上日野198-1 新井ゆき子

●怒チームと龍虎チームの好きな方、普段から使ってる方お願いします。こちらとしてはだいたいのゲームは知ってるつもりですんで、お気軽に話してください。レトロゲームにも興味がありますので、教えてくれる方でもOK！ 90円切手＋宛名シール同封で下記まで（切手が90円なのは、知人のペーパーを詰め込むためなので、嫌な方はいってください）。男女年齢不問。こちらは16歳・女。
〒950-21 新潟県新潟市寺尾28-9 田崎優香

●ゲーセン等に一緒にいってくれる人、パソコンにくわしい人、豊橋市にくわしい人、お手紙ください。男女年齢問いません。返事100%。20歳・男。
〒441 愛知県豊橋市小松町253 瀬尾学生寮214号室 笹川義幸

●格ゲーで、特にKOF'95ワーヒー、龍虎の拳外伝がお好きな方。また、いずれかがお好きな方。他にも格ゲーが好きな人ならどなたでもいいです。ペンフレンドになってください。男女年齢不問。必ずお返事書きます。初回のみ80円切手同封でお手紙ください。13歳・女。
〒851-35 長崎県西彼杵郡西海町丹納郷1-48-2 山口英美

●KOF'94、'95にかなり自信のある方、また、'96を極めようと思っている方、お手紙ください。男女年齢不問。できれば近くの方だと嬉しいです。初回のみ80円切手同封で。17歳・男。
〒115 東京都北区赤羽北3-10-5-203 手塚直人

●ゲームが好きな方、格ゲーが好きな方、一緒にゲーセンにいってくれる方、私と文通しませんか。男女年齢は問いません。初回のみ80円切手同封でよろしくお願いします。よければ自己PRもお願いします。それではお手紙待ってます。18歳・女。
〒639-21 奈良県北葛城郡新庄町葛木17 藤井本真澄

●サークル「BULLET SHOOTER」では常時会員様を大ボ集しています。硬派、軟派大歓迎。文章だけって人もOK♡ 興味を持たれた方は80円切手同封で下記まで。よろしくお願いします。
〒535 大阪府大阪市旭区新森2-6-3-404 中田方［BULLET SHOOTER］

●ゲーム友達を募集。一緒にゲーセンにいってくれて、初心者同然の僕に一から教えてくれる人、コスプレをやってみたい人歓迎。29歳・男。
〒297 千葉県茂原市上永吉1583-5 市原大介

●文通とサークル活動の相棒を同時にやってくれる、ビリーファンの女の人を探しています。文通だけなら、という方でも大歓迎いたします。私と共にビリーについて熱く語りましょう。年齢不問。イラ交もOK！ 13歳・女。
〒578 大阪府東大阪市岩田町1丁目4-3 成子理絵

●マジドロ本を作るにあたり、回答者様を募集します。アンケートに答えてくださった方全員にマジドロビンセンを差し上げます（いらない人はいってね）。というわけで、ど~ぞよろしくお願いします♡ 〆切りは今年いっぱいです。80円切手を同封してくださいね（できれば宛名カードも…）。
〒662 兵庫県西宮市神園町2-50 森美帆

●KOFの京、庵（特に庵♡）の大Fanという方、文通しませんか？ 同県or福岡県の方でイラ交やお友達になってくれる方、気軽にどうぞ。16歳・女。
〒846 佐賀県多久市北多久町多久原2290 尾鷲明日美

●格ゲーの大好きな女性の方、お友達になりませんか。初回のみ80円切手＆リターンアドレスでお願いします。当方23歳・男。
〒940-21 新潟県長岡市大島本町4-108-1 第5江口アパート102号 伊藤健二郎

●格ゲーのおたくっているペーパーを作りました。ただ私のおしゃべりとイラストだけですけど、おもいっきりおたくってみました（ちなみに白いです）。興味のある方は80円切手貼付返信用封筒同封でお問い合わせください。あとペーパーの配布者様募集です。10部まででいいので、ただでいい、という方！ こちらは80切手はいりませんのでよろしく！
〒299-51 千葉県夷隅郡御宿町浜449-2 濱野真実

●文通&お友達大募集!! 文通は地元じゃなくてもOKです。SNKの格ゲーを愛している方（その他のゲームも♡）お手紙ください。お友達は、なるべく近くの方だと嬉しいです。ゲーセンいったり、イベントいったりしてくれる方、よろしくです。コスプレ一緒にできる方だとなお嬉しいです。15~20歳くらいの男性の方を特に募集してます（女性も可）。当方16歳・女。
〒992 山形県米沢市通町1丁目1番100号 星優子

●庵、リョウサカ、閑丸が大好きな方、文通してください。男女年齢は一切不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。12歳・女。
〒879-24 大分県津久見市千怒旭5273 川野幸乃

●ぜひ僕と楽しく文通しましょう!! 僕はサムスピシリーズの中で、一番真侍魂が好きです！ というわけで格ゲー（ストZ2、真サム、RB餓狼）の好きな方。あと漫画も好きです。『っポイ！』とか『スレイヤーズ』が好きな方も大募集！ お友達になりましょう。当方中2・男子。
〒972-01 福島県いわき市遠野町根岸字白幡34-1 雲藤孔明

●イベントなどで一緒にコスプレしてくれる人、ゲーセンに一緒にいってくれる人大募集です。最近やっと格ゲーにハマりだしたので、まだまだ下手くそな僕ですが、よろしくお願いします。男女年齢問いません。できれば初回のみ80円切手同封でお願いします。20歳・男。
〒616 京都府京都市右京区太秦野元町17-5 北尾マンションB-3-2 渡辺博幸

●格ゲーorパズル系が好きな方、切手いりませんのでお手紙ください。県内の方で遊んでくださる方も。ゲーム以外の話しもしましょ。コミケやゲーセン、その他、一緒にいきましょう。男女年齢問いません。14歳・女。
〒405 山梨県山梨市上神内川755 小林紋子

●SNKの格闘ゲーム、クレーンゲームが大好きで、一緒にゲーセンにいってくれる女の子募集しています。クレーンゲームのグッズプレゼントします。女子高生大歓迎。当方24歳・男。
〒349-01 埼玉県蓮田市大字井沼983-5 山田裕二

●読者様大募集。現在「黒稜覇威風BOMB!!」（無料配布本）の読者様を募集しております。今のところKOF'95中心（でも、なんでもありのよろず）で、1~3号まで出ております。今後も体力と金力が続く限り出す予定。読んでやろうという優しい方は、80円切手同封のうえ、下記の住所まで。本を送る際、折り曲げてしまいますがお許しください。
〒751 山口県下関市みもすそ川町11-18 桝田三代子

●ゲーム（RPG、格ゲー）、アニメが好きな方ならどなたでも！ 末永く文通してください。あと一緒にコスプレしてくださる方も探してます。よろしく!! 初回のみ80円切手同封で…。26歳・女。
〒130 東京都墨田区業平4-11-3-402 染谷あき

●東京都内に住んでる、ゲーム好きな高校生のみなさん、僕と文通&イラ交しませんか。オフな日があれば一緒にゲーセンとかもいきましょう。文通、イラストの内容は自由！ 好きなことを書いて送ってください。16歳・男。
〒408-01 山梨県北巨摩郡須玉町小尾6896 自然学園寮 井手浩二郎

●今年で2年目を迎えたアーケードゲーム中心のFCサークルです。会誌はオフ（50Pくらい）で、毎月発行。ただいま男女半々くらいで活動中ですが、少々マンネリ化してきた我がサークルを活気づけてくださる16歳以上の元気で明るい投稿戦士を大募集しますっ!! 興味を持たれたら80円切手同封で「案内書くれ」とご連絡ください♡ フツーのサークルじゃ満足できないキミにおススメ（笑）。イタズラしたら死刑♡
〒160 東京都新宿区西新宿4-19-2 峯島荘203号室 高義方 T・A・H係

# 売買&交換コーナー

●買い／サムライスピリッツシリーズの覇王丸グッズ、ポスターなどを高価で買います。美品でなくとも構いません。希望価格を書いて封書で連絡ください。
〒020 岩手県盛岡市東桜山28-19 鈴木由佳

●売り／「KOF'95」アイテムボックスと「龍虎の拳外伝」のスイング（SDタイプ）、リョウ、ロバート、カーマン、ホエホエ、フレアのうちでご希望のものを。高価優先。80円切手同封で連絡ください。すべて美品ですのでご安心を。
〒448 愛知県刈谷市東境町飯島60-5 久保大輔

●買い／ゲームサウンドSNK、「原始島」「アテナ」「怒」「キング・オブ・ザ・モンスターズ」「クイズ大捜査線」「ソニックウイングス」「ファイターズヒストリー」「サイトロンビデオゲームミュージック年間1990~2」を定価の5~6割増で買います。美品希望。Wハガキで連絡ください。
〒455 愛知県名古屋市港区十一屋2-325 嵯峨勝久

●売り／KOF'95のクレーンゲームぬいぐるみ（キング、アテナ、庵、京）、スペシャルアイテムBOX、'96年SNKカレンダー、キーホルダー（拳崇、柴舟、紅丸、五郎、ルガール、アテナ、ラルフ、庵、京）を。希望価格明記の上、80円切手同封で。
〒270-11 千葉県我孫子市若松133-7 城末咲

●交換／私の「ソニックウイングス3」「2020年スーパーベースボール」「風雲黙示録」「得点王2」（すべてCD版で、箱説あり）と、あなたの「龍虎の拳外伝（CD版）」を交換してください。80円切手同封でご連絡ください。
〒245 神奈川県横浜市泉区和泉町2091-5 佐久間駿

●買い／KOF'95スペシャルアイテムBOXと、KOF'95のアテナのキーホルダー、サムスピのナコルルとリムルルのキーホルダーを適価で（すべて美品に限る）。Wハガキで、連絡ください。
〒306-04 茨城県猿島郡境町松岡町94-1 青木将希

●売り／SNK格闘ゲームに関するもの（ポスター、雑誌など）を適価で売ります。リストを送りますので80円切手同封で連絡乞う。
〒820-02 福岡県嘉穂郡稲築町岩崎198-1 中嶋康秀

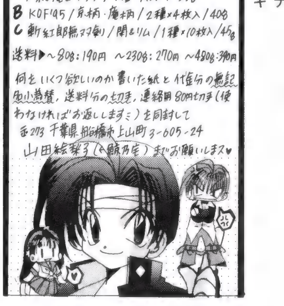
●買い／CD版「龍虎の拳外伝（限定）」を安く売ってくれる方、どのくらいで売ってくれるかを書いて送ってください。一番安かった人から買います。3千円程度ならうれしい。
〒262 千葉県千葉市花見川区西小中台5-11-507 斉藤正宏

●売り／真サムのクレーンゲームぬいぐるみ全種類（美品）。希望価格を明記の上、往復ハガキでこちらまで。バラ売りOK！
〒065 北海道札幌市東区北22東13丁目3-20 幸栄MS7号室 針金佑輔

●買い／ネオジオフリーク1号~5号、7号~2月号の計8冊を。ポスターはなくてもOK。絶対美品希望。1冊600円前後で買います。8冊まとめて売ってくれるなら5千円以上払います。送料はこちらが負担します。希望価格と売ってくれる品物のリストを添えてWハガキで連絡ください。
〒920 石川県金沢市諸江町上丁127番地1 澤飯智行

●買い／山崎竜二が出ている同人誌買います（中古可）。タイトルと、いくらで売ってくれるのかを書いて80円切手と宛名カードを同封して送ってください。
〒720 広島県福山市吉津町1-10 北村倫子

●売り／ネオジオCD本体一式＋コントローラプロ＋ソフト7本（KOF'95、真サム、斬紅郎、WHP、リアルバウト餓狼）をセットで2万5千円で。買ってくれる人にはおまけします。送料はこちらが持ちますので、ハガキで連絡してください。
〒739-06 広島県大竹市玖波5丁目9-7 竹下裕登



↑求人倍増！就職抜群！生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目！

# コンピューターゲーム科

## アニメ技術がゲーム制作に生きる

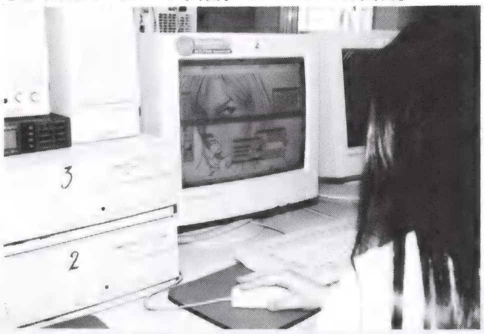
新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



⬆PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



⬆GATEWAY2000での実習。⬇PC9821での実習。





**現場でやっていることを授業で学ぶ！**

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、ＣＧ科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のＧデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、ＲＰＧ、３Ｄアニメーション作品の制作をしているが、みんな夢中になって作品に取り組んでいます。この作品は、ぼくの最近作。ホントはメカものが得意なんです（コンピューターゲーム科２年・神田毅）



## 9年4月生　願書受付中

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可➡日時をTELにて要予約。

**97年度生・各科願書受付中！**

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科




社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

# 東京アニメーター学院

〒101　東京都千代田区三崎町３－４－９　☎03(5276)1511㈹

**入学案内書**　住所・氏名・電話番号・雑誌名（○月号）を明記、切手250円分同封で請求。

# 新作ソフト発売予定リスト（7月24日現在）

| タイトル | メーカー名 | ジャンル | 容量 | 発売日 | 価格 | 開発状況 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **◆MVS** | | | | | | |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 362M | 7月30日発売予定 | 118,000円 | 100% |
| ステークスウィナー2 | ザウルス | 競馬アクション | 容量未定 | 9月発売予定 | 価格未定 | 60% |
| 魔法塾 | ザウルス | パズル | 容量未定 | 9月発売予定 | 価格未定 | 80% |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | シューティング | 178M | 発売日未定 | 価格未定 | 100% |
| NEOアクションゲーム（仮称） | ハドソン | アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| NEO Mr.DO！ | ビスコ | アクション | 50M | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| へべれけのペアペアウォーズ | サンソフト | パズル | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| わくわく7 | サンソフト | 格闘アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| **◆NEO・GEO** | | | | | | |
| 神凰拳 | ザウルス | 格闘アクション | 338M | 7月26日発売予定 | 価格未定 | 100% |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | シューティング | 178M | 8月発売予定 | 価格未定 | 100% |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 362M | 9月13日発売予定 | 32,000円 | 70% |
| ステークスウィナー2 | ザウルス | 競馬アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 60% |
| NEO Mr.DO！ | ビスコ | アクション | 50M | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| へべれけのペアペアウォーズ | サンソフト | パズル | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| 魔法塾 | ザウルス | パズル | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 80% |
| わくわく7 | サンソフト | 格闘アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| **◆NEO・GEOCD／CDZ** | | | | | | |
| オーバートップ | ADK | レース | 210M | 7月26日発売予定 | 4,800円 | 100% |
| NEO　ドリフトアウト | ビスコ | レース | 114M | 7月26日発売予定 | 価格未定 | 100% |
| 神凰拳 | ザウルス | 格闘アクション | 338M | 8月23日発売予定 | 7,800円 | 100% |
| 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK | RPG | 容量不明 | 9月27日発売予定 | 8,800円 | 不明 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 362M | 9月発売予定 | 価格未定 | 70%－α |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | シューティング | 178M | 9月発売予定 | 価格未定 | 100% |
| NINJA MASTER'S | ADK | 格闘アクション | 330M | 9月発売予定 | 価格未定 | 60% |
| ステークスウィナー2 | ザウルス | 競馬アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 60%－α |
| NEO Mr.DO！ | ビスコ | アクション | 50M | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| QP | サクセス | パズル | 容量未定 | 冬発売予定 | 価格未定 | 50% |
| NEOアクションゲーム（仮称） | ハドソン | アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 90%－α |
| へべれけのペアペアウォーズ | サンソフト | パズル | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 90%－α |
| 魔法塾 | ザウルス | パズル | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 80%－α |
| わくわく7 | サンソフト | 格闘アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 90%－α |

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

# 新作ソフト期待度ベスト5

## ユーザーの声

そりゃもう、『KOF'96』でしょう。俺の親父か妹が出るとか、庵が長髪になっとるとかボスだとか、色々ウワサが出てますが…、とにかく早く出て欲しい。

PN／KONE（岡山県）

誰の親父や妹が登場するって。誰がボスだって？ どうやら色々とウワサが氾濫しているようザマス。実は最後のボスは…。まぁ、頑張って先に進めば見れるんだけどね。とにかくがんばって自分で見てね♡ （片桐）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ついに来ましたね『KOF'96』のシーズン。9月号が出る頃にはもうあちこちのゲーセンで盛り上がってるんだろうな。

8月号では謎だったーチームがまさか、ギース、クラウザー、Mr.BIGのボスチームだとは。『94』の頃からウワサがあったようですが、『96』で本当にチームを組むとは思いませんでした。うーむ、このチーム、絶対に援護にこない超不仲チームになるんだろうな。だけど何かすごそう。早くゲーセンでお目にかかりたい！

PN／偽威巣覇我亜怒（静岡県）

確かに『94』の時からそんなウワサがあった。でもSNKは、KOFシリーズにギースやクラウザーは登場させないと公言していたはずだが…、はて？ それと援護攻撃ですが、とりあえずこない!! 自分がプレイしたロムではこなかった。まぁ当然といえば当然だけど。 （片桐）

## 新作ソフト期待度ベスト5

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 313P |
| 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 124P |
| 3 | 超鉄ブリキンガー | 112P |
| 4 | わくわく7 | 68P |
| 5 | へべれけのペアペアウォーズ | 27P |

# こんなゲームあったらいいな

私の考えたゲーム（RPG）は、題して『強者もとめて三千里 ～キム・悪者更生への旅～』です。

●ストーリー

ある朝、目の覚めたキムは妻と息子たちをおいて旅に出る。そう世界中にはびこっている悪者たちを更生するために…。

システム的には、戦闘で勝った時、その相手が仲間に加わるというもの（もちろん普通の敵キャラも登場する）。一定のレベルまで上がると更生終了。そのキャラはパーティから抜けてしまうが、また悪者を倒せば仲間に入る。

そして、すべての悪者を更生し終えるとキムの旅は終わり、世界に平和が訪れるのだ。

ちなみに仲間になる悪者キャラは、SNKの悪者たちだ（庵、山崎、幻十郎など）。

PN／韓国偽善者軍団（秋田県）

キムの本質をえぐるようなゲームですな。悪者を無理やり改心させ、世界を救うという基本コンセプトがキムだよなぁー、と納得させられてしまう。 （片桐）




PN／越智浅葱（兵庫県）

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵 便 は が き

112-□□

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社
ネオジオフリーク編集部
9月号プレゼント係 行

| 希望プレゼント番号 | |
|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| フリガナ<br>氏名 | 年齢 歳<br>性別 男・女 | |
| 住所 〒□□□-□□<br>都道府県 市区郡 | | |
| | | |
| 電話番号 | 職業 中学生 大学生 社会人<br>小学生 高校生 その他( ) | |

# ネオジオフリーク9月号プレゼントはがき

**●記事ごとに最良～最悪の中から当てはまるものを1つ選びマルをつけてください。抽選でご希望の賞品をプレゼントします（141P参照）。**

| 記　　　事 | 最良 | 良い | 普通 | 悪い | 最悪 |
|---|---|---|---|---|---|
| ●全国Nランド＆Nワールド・パーフェクトガイド | | | | | |
| ●声優インタビュー／さとう珠緒（アテナ声優） | | | | | |
| ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | | | | | |
| ●真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | | | | | |
| ●ニンジャマスターズ | | | | | |
| ●メタルスラッグ | | | | | |
| ●神凰拳 | | | | | |
| ●オーバートップ | | | | | |
| ●キャラクターテキスト②～不知火舞のすべて | | | | | |
| ●神凰拳設定原画集＆開発インタビュー | | | | | |
| ●ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー／サンソフト | | | | | |
| ●NEO・GEO TOPICS | | | | | |
| ●リョウの朝ごはん／日向星花 | | | | | |
| ●ネオジオプロムナード | | | | | |
| ●しろー大ののキャラクター烈伝／しろー大野 | | | | | |
| ●ソフト売上ランキング | | | | | |
| ●ソフト人気ベスト10 | | | | | |
| ●クラブハウスコア | | | | | |
| ●エス・エヌ・ケイ物語② | | | | | |
| ●満月がコワい…／宮内知美 | | | | | |
| ●初心者向け格ゲー講座 | | | | | |
| ●NEO・GEO G's World／おおみね昭子 | | | | | |
| ●読者創作ストーリー | | | | | |
| ●クロスワードパズル | | | | | |
| ●パオパオカフェへようこそ！ | | | | | |
| ●NEO・GEO Not DEAD／みっきぃ | | | | | |
| ●新作発売予定リスト | | | | | |
| ●天晴 | | | | | |
| ●３パーセントの誘惑 | | | | | |
| ●もう一度愛して♡／ミラクルアドベンチャー | | | | | |
| ●人生、アーこりゃこりゃ／コング桑田 | | | | | |
| ●オールドゲーム攻略／餓狼伝説スペシャル | | | | | |
| ●新作モード情報 | | | | | |
| ●碧い砂時計／生駒治美 | | | | | |
| ●三匹が行く！／坂本かずみ | | | | | |
| ●遊びは終りだ!!／安井邦彦 | | | | | |
| ●最新音楽CD & VIDEO | | | | | |
| ●通販コーナー | | | | | |
| ●T - mode／桜井智 | | | | | |
| ●プレゼント | | | | | |
| ●四コマ一座／城弥広己 | | | | | |

コスプレコーナー

# 天晴

タイトルまわりから殿様が消えて、さみしさ爆発で送るコスプレコーナー『天晴』。
今月は、意味不明と評判のコメントも、なるべく分かりやすく…。なんのか？

## ナコルル



●PN／緋宮閑流（埼玉県）
一部地域で絶大なる人気を誇る（本当か？）、黒ナコじゃ。衣装も凝ってるし、写真もよく撮れてるし、かな〜りヨイ。うひょ。

## ガルフォード



●PN／京太（大阪府）
関西コスプレ協会の京太殿のガルフォードなり。相変わらずレパートリーが豊富じゃのう。衣装代もバカにならんじゃろうて。

## 八神庵



●PN／臣（徳島県）
庵である。相変わらずコスプレ人気の高いキャラじゃのう。ポーズや雰囲気もバッチリ決まっておるのう。'96でもフィーバーである。

## アテナ



●PN／あずま翔（千葉県）
2Pの青アテナちゃんじゃ。このほかにも、ゲーセンで撮った写真も送ってくれたんじゃが…。なかなか気合いが入っとるのう。

## 溝口誠



★PN／TRACY命（東京都）
気合いであるな。技術うんぬんでなく、あえて溝口という精神に感動した！ 天晴賞を進呈するので、今後も精進して欲しいニョロ。

## 草薙京



●PN／AV69桟敷香（埼玉県）
この御方も常連さんじゃな。「たまにはマジに、いくぜ！」とのこと。そして、いつまで続くのか「今月の女京サマ」！目指せ単独コーナー化!?

## 今月の天晴スポット

前号よりはじまった天晴スポット、今月はPN／けけけ番長さんの投稿をご紹介〜。題材はなつかしの「不知火幻庵」。結構手が込んでるゾ。では、衣装の内訳を紹介。



手甲：ファンド（粘土）で自作：約2千円
マスク：パーティーグッズを塗装：約4千円
衣装：全身タイツ＆自前の柔道着を塗装：約3千円。

以上が合計費用。ちなみに、制作期間は、手甲が乾燥時間をふくめて1週間、マスクと衣装が、塗装などの加工をふくめて1週間とのこと。「実際は手甲にスチロール製のツメがついてたけど、保存状態が悪くて破損した」らしい。うーん、勿体ない！



というワケで、引き続き読者様の投稿を募集しております。全身とパーツの写真数点と、制作期間、合計費用の分かるメモを同封のうえ「天晴」までヨロピクね♡

カラーイラストコーナー

# 3パーセントの誘惑




●PN／維瓜かのと（和歌山県）
マジドロ女性陣大集合！　女王様〜、肩凝りませんか〜？　そんなに重いものぶらさげて…いえっ！　なんでもありませんっ!!　肩叩き券あげるから許してちょ〜。



●PN／暁・美龍（滋賀県）
さわやかなチャムチャムだ。バナナっぽいな。バナナといえばさっき食ってたんだけど、これがなかなかうまい！　７本200円！



●PN／OZ-I（新潟県）
ニンジャのムックは見てくれたかな？　ところでカムイの没ボイスに“きな”ってのがあって、それがやら〜しくていい感じなんだよな。CDにのってるから聞いてみて。




●PN／くれあ蘭須（愛知県）
'96のユリはかなり全快バリバリなかんじで、ちょー余裕っチ！　でもチョベリバとかいいださなくてよかったよ〜ん




●PN／乙姫英秋（京都府）
秘書さん2人もなかなか妖しい系で庵にぴったり！　なーんていったらファンの人怒る？　でも'96の八女稚はちょっとすごいぞ。



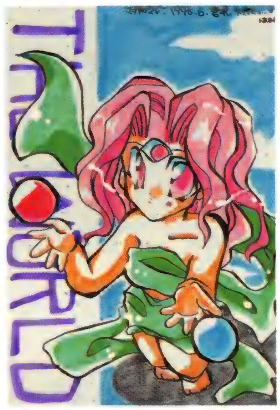

●PN／教楽木千悟（福岡県）
夏だ！　海だ！　水着だ！　揺れだ！　といえばこの人！　くぅ〜眩しすぎるぜぃ！　アンディ出血多量、ピンチ!!




●PN／廣則智恵子（長野県）
SD閑丸だ。武士道烈伝にはこぼれたものの、相変わらず人気者ですな。




●PN／針田待子（大阪府）
おっ、なかなかかっちょいいじゃんリョウ！　でも'96でも相変わらずサイヤ人なんだよなぁ。




●PN／宮沢陸彦（東京都）
ワールドさん、ドロップでお手玉かいな？　それともピエロくんのかわりにドロップ吸ったり吐いたりしてんのか？

## ▶ 3パーセントの誘惑

### 今月の誘惑賞



★PN／道風（兵庫県）
何度やっつけても復活するあのオヤジ…。苦労するねぇテリー。'96では弟とギースとエディットする人がいそうだ。皮肉っス！




●PN／永岡岬（岐阜県）
燃える男といえばこの人。'96でもバリバリ全身火ダルマ状態さ。今回は花持ってないんスね。



●PN／ろりろり（青森県）
スターよ、ピエロをつれてどこへゆく？　ところでハガキのコメントは編集部に住む小人が書いてるのよん。



●PN／我夢丸（長野県）
大熊さんだ。復活希望の声はよく耳にするが今だ成し得ず！　全国120万人の熊ファンの諸君、今こそ立ちあがる時だ！




●PN／マリー使い（茨城県）
今回はブルーマリーじゃなくてシャルロット。秋近しって感じですな。秋バージョンのマリーも見たい！　夏バージョンのシャルロットでもいいよ〜ん。




●PN／はに吉（長野県）
おー、シンプルでかっちょいいサスケだ。青はいいねぇ涼しげで。ところでサスケって、武器抜く時刀が裏返ってたら背中切れそうじゃない？



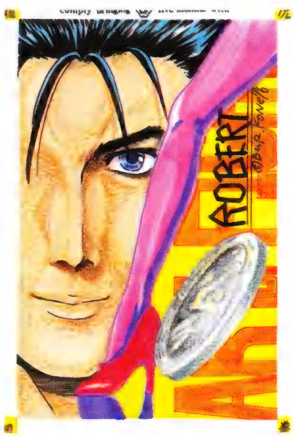

●PN／砂河せん（東京都）
カラフル天草だ。眼光鋭くて、うひ〜！　この人が神なのか悪魔なのかおいらには分かりません。




●PN／長谷川朧（兵庫県）
スゲー人気のお2人さん。イラストの数もものすごいぞ。でもバイスの歩き方ってかなりアレですな…。




●PN／反町まぢか（北海道）
だ〜れからのキスマークかなぁ、フールちゃん？　ワンこにもついてるし。しかしこの2人ホントそっくりだよな。




●PN／KONe（岡山県）
ううっ、ピンクの足がいい感じだー！　ユリの足じゃなさそうだし、誰の足だぁ？　ちょーナックル食らいたいか？




●PN／ラビット小倉（茨城県）
スクール水着か…。こういうのもいいもんだな♡　でもスクール水着ってなんでこんな形してるんだろうねぇ。




●PN／呆虚（京都府）
あったか〜い感じの骸羅だ。この人ってまさに〝気はやさしくて力持ち〟って感じだよ。巨漢キャラなのにいかつくないしね。






あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

# もう一度愛して♡

# ミラクルアドベンチャー

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの“隠し味”ともいえる魅力を追及していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。今回はデータイーストのネオジオ参入第1弾『ミラクルアドベンチャー』だ!! コミカルなキャラが登場するアクションゲームだぞ。

データイースト／アクション／90M
カセット版：1994年2月18日発売
25,000円

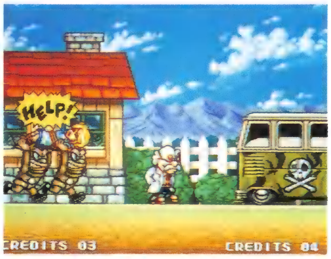
## 多彩な技を使いこなしドゲード博士の野望を砕け!!

『ミラクルアドベンチャー』は、コミカルなキャラが登場する縦横スクロールタイプのアクションゲーム。

このゲームの特徴は、多彩なアクションと7種類の武器。とにかく色々な攻撃ができるのだ。全部使いこなすのは、結構大変かも。

でも基本的な操作は非常に簡単。レバーでキャラを動かし、Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ、Cボタンでボンバー攻撃が使える。これ以外にも色々な操作法があるけど、それは別のコーナーで紹介しよう。

また、ステージは全部で5つあるんだけど、1ステージ以外の面はいくつかのエリアに分かれており、全エリア数は15もある。各エリアごとに個性があるので、なかなかいい感じだ。




さらわれたメアリーを救え!

## さまざまな攻撃方法で敵たちを打ち倒そう!!

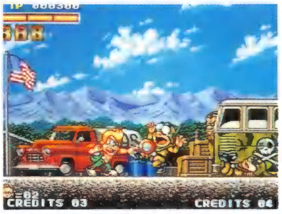
主人公（1Pジョニー、2Pトム）の2人は、レバーとボタンの組み合わせによって色々なアクション（攻撃）をおこなうことが可能だ。

どのアクションも役に立つけど、敵キャラによって攻撃方法を換えていく方が効率良く敵を倒せるぞ。

まずはそれら5つのアクションを紹介しよう。

### ●武器攻撃

Aボタンを押すと、その時に持っている武器攻撃をすることができる。武器は7種類あるが、1番最初や死んだあとはヨーヨーを持っている。




普通にAボタンを押すとこの攻撃になる。とりあえず連打するしか

### ●ボンバー攻撃

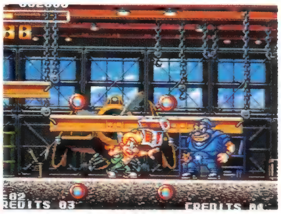
Cボタンを押すと、ボンバー攻撃で画面全体にダメージを与えることができる。ただし、回数制限（難易度によって変わる）があるので注意。



数は限られているけど破壊力満点。危なくなったCボタンを押すのだ

### ●気合攻撃

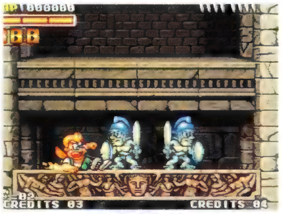
Aボタンを押し続けて気合いをためていき、主人公が光ったあとにボタンを離すと、通常の武器攻撃よりも強力な気合攻撃が出せる。




Aボタンを押しっぱなしで気合いをためてからボタンを離せ

### ●スライディング攻撃

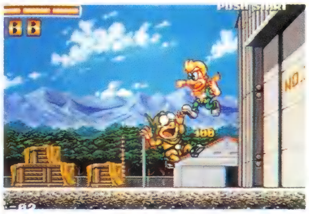
レバーを斜め下（↙、↘）に入れたままABボタン同時押しすると、地面をすべりながら攻撃する、スライディング攻撃が出せる。




スライディングしながら攻撃。あせると結構出ない

### ●踏みつけ攻撃

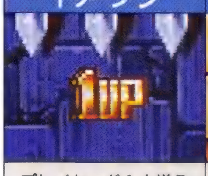
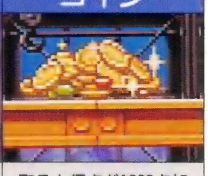
Bボタンでジャンプし、そのまま敵キャラの上に乗っかってダメージを与える攻撃。地面に降りないで、次々と敵に乗っかると高得点になる。



ジャンプして敵の真上に乗っかるだけ。連続で乗っかれば高得点

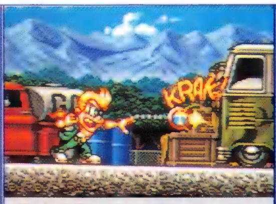
## 冒険に役立つ色々なアイテム

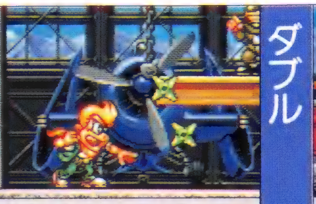
ステージの途中に落ちていたり、隠されていたりする宝箱。この宝箱にはさまざまなアイテム（得点アイテムや回復アイテム、武器など）が入っているので、見つけたらとりあえず壊して中身を拾おう。

| 1アップ | ボンバー | 肉 | 果物 | コイン |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| プレイヤーが1人増える。滅多にでない | ボンバー攻撃の回数が1回分増える | ライフゲージが全回復する。これも貴重だ | ライフゲージが1ゲージ分回復する | 取ると得点が1000点加算される |

## 主人公が使える7種類の武器

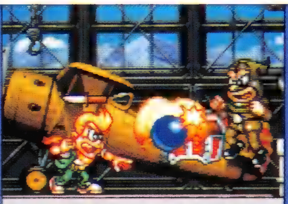
主人公が使える武器は全部で7種類。当然、武器によって攻撃方法が違うので、場所ごとに武器をチェンジしながら進んだ方が楽。
また、武器によって気合攻撃やボンバー攻撃が変化するのも、結構重要な点だ。

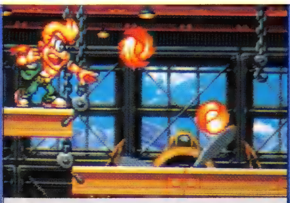
### ヨーヨー

基本武器。8方向にヨーヨーを繰り出せる

### ダブル

前方と斜め上の2方向に手裏剣を飛ばす武器

### グローブ

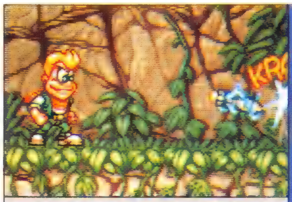
ヒットすると敵を弾き飛ばす特殊な武器

### ボム

爆弾を投げつけられる強力な武器。威力も高い

### ファイヤー

楕円を描くように炎弾が撃てる。威力はイマイチ

### アイス

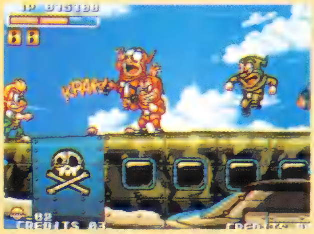
敵を凍らせるツララ弾が撃てる。飛距離は短い

### サンダー

誘導稲妻ミサイル弾が撃てる。弾の速度は遅い

# 地図と彼女を探すため5つのステージを巡る

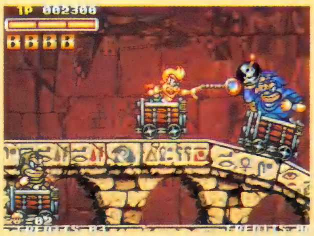
## ステージ1 アメリカ

ドゲード博士にさらわれたメアリーを助けるため、追いかけてきたのがアメリカのとある飛行場。
最初のステージなのであまり大した攻撃はしてこないけど、ステージがコロコロ変わるので結構楽しいぞ。


輸送機の上での戦いが熱い。撃つのだ

## ステージ2 エジプト

暑い砂漠をエーンヤコーラー、というわけで次にやってきたのはエジプト。サソリや兵士を倒しながら、ピラミッドを目指すのだ。
この面からいくつかのエリアに分かれる。シーン2のトロッコはこの面のイチオシだ。


トロッコにのっていると闘いにくい

## ステージ3 中国

万里の長城を突っ走りながら敵と戦うのが、この中国ステージ。壊れる床や上から攻撃してくるコウモリが厄介だ。
この面もエリアが3つ。1つ目と2つ目は万里の長城が舞台だけど、シーン3は川下りだ。ちょいとムズイぞ。


このステージも非常に敵の攻撃がつらい

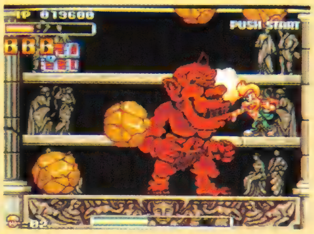
## ステージ4 ブラジル

ステージ4は、密林が生い茂るブラジルはアマゾンが舞台。謎の仮面男（先住民？）と、下から飛び跳ねてくるピラニアが強敵。
特にシーン3の洞窟は、動く場所が限られてしまうのでツライ!! 武器の選択がカギ。


狭い場所をくぐり抜けることもある

## ステージ5 ギリシャ

最終ステージは、古代ギリシャ風の建物が立ち並ぶ遺跡。出現する敵が兵士の姿をした石像（?）だ。こいつは固い。
これらの敵を倒していくと、最後にラスボスである巨人石像&ドゲード博士が登場!! 君はメアリーを救えるか!?


最終ボスまでになるまで何度も変身

## 隠し宝箱を探し出して武器やアイテムをゲット!!

一見、何もない場所でも主人公が通ると、ひょっこり宝箱が出現することがあるよね。実はこの隠し宝箱、結構重要だったりする。
この先へと進むのに有利な武器や、アイテムがこの隠し宝箱に納められている場合が多いのだ。
もちろんコインなども出現するので、ハイスコアを狙う人は要チェック!!
出現する場所は同じなので、とりあえず全部の場所を覚えて、楽々クリアを狙おう。


とりあえず隠し宝箱を探そう



# KONG桑田の人生 あーこりゃこりゃ 5



## [パーティーモードに入る夏 スペシャルなできごとがみんなを待っている]

《PROFILE》

**コング桑田(こんぐくわた)**

誕生日：8月23日　出身地：大阪府　血液型：B型　趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り　芸歴：12～3年　好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラとゲーム名：牙神幻十郎（真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、真説サムライスピリッツ武士道烈伝／ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ／ギース・ハワード(餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説)／ダック・キング（リアルバウト餓狼伝説)

### 石川県の兄弟の手紙で夏について考えた

YO！ 兄弟姉妹、残暑見舞い申す。で、皆は暑さを楽しんでくれてるだろうか？ 俺は夏が一番好きや。この世に生を受けた時も暑かった。ヒトは、寒いか暑いかすると、パーティーモードに入る習性がある、だからエアコンのきいた部屋はおもろない！ 夏は、開放感ドキドキの出会い（出会いが延期されるのはほんま辛い）、そして「この夏こそ…」みたいな期待感、薄着でスケル、ベイビーちゃん。汗が嫌でも、冬より人肌恋しくて、「暑苦しいから近寄るな！」とか、隣のヤツに「コング眠たいんか？ 体温高いで」と赤ちゃん扱いされたとしても、夏が一番、そうめんは嫌いやけど、それ以外趣のある季節である。

そんな夏男の俺に、石川県の兄弟・坂くんから〝夏を楽しく過ごす方法を教えてくれ！

この数年、いい夏だったと思えないので〟という、このコーナーへの手紙が届いた。高校1年生やのに、おもろないとはどういうこっちゃ!? と思ったけど、ヒトそれぞれ感じ方、感激度などちがうわけやからと思うけど、期待しすぎる心、その心を満足させるのは確かに大変や（またイヤミみたいなん言うてもうた、失礼）！ とりあえず俺の夏、今日はこんな夏の一日やった。

### '96年夏、コング桑田のある一日

朝、目覚める。目覚めは悪いようだ。昔、友人に「〝鬼〟みたいや」と言われた事もあるが、今日はそこまでひどくない。ベッドでタバコに火を点け、寝汗でビッショリ、色の変わったTシャツを見て、夏のダイエットに満足する。立ち上がり、冷蔵庫を開けトマトジュースを選び、そのノドごしを楽しみつつ、右足の親指で扇風機をONにし〝リズミカルな風、弱風〟を楽しむ。時計を見ると2時スギ。今日もまた、時間に置いてけぼりにされた。週末はイベントMCなんかでバタバタやけど、今日は大丈夫！ 左手でトランクスの上から左お尻ホッペをポリポリしつつ、今日も暑くなりそうなので、もっとHOTにしてくれるナンバーを選びプレイ！ カニのセバスチャンが歌うレゲエ＆カリプソナンバーたっぷりのアルバム『セバスチャンのパーティーグラ！』2曲目の〝IKO IKO〟が全身を起こし、残ってた寝汗も出してくれる。

シャワーを浴び、扇風機の前で仁王立ち。タイで買った〝フラ フラ〟というシッカロールが至福の時へといざなってくれる。さて、今日はなにをしようか？ 映画でも観ようか、それとも…。ワォ！ えらいこっちゃ！ NFの原稿書くの忘れとった、新谷姉が悲しむで！ えらいこっちゃ！ アレ？ あせるとワキより顔の方から汗が出るんだ…と学びつつ96年の夏の日を過ごし、現在に至るわけだ。



牙神幻十郎／『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』©SNK 1995

### 夏の思い出はいろいろきみにも段取りされてるはず…

夏の思い出はなんやかんやあるけど、教会学校、ボーイスカウトのキャンプ、ラジオ体操、団地の壁をスクリーンにした納涼映画大会、島根県出雲大社の近くのおじいちゃん、おばあちゃんの家で過ごした事、ポットン便所に落としたスリッパの事や、畑のカボチャ、出雲大社の境内のカニの事、中学の時は部活の日々〝ノドの渇き〟これが思い出。高校生の俺が夏に体験したできごとにより、コングという名を持ち、皆の前に存在していると思っている。

見えぬ足かせ・学校をはずし夏を過ごす。自分自身と向き合う時、社会と接する時、初対面のヒトに見せてなかった真実の自分をさらけだす時、そんな時が用意されている。そこには発見があるだろう。

二学期が始まり、君の事を、「なんか変わったな！ 夏になんかええことあったんか？」。今年の夏か、来年の夏か、それはわかりません。でも、君のスペシャルな夏は段取りされてます。求めなさい！ ハレルヤ！



**KONG INFORMATION**

**EVENT**

8/10(土)大阪府池田市市役所前メインステージ(20:30～22:00)
●"市民カーニバル"の中のダンスパーティータイム
8/22(木)大阪・心斎橋ミューズ・ホール
●中島らもをリーダーとするバンド"PISS"の、夏バテ、悪霊退散、ラッキーカムカム的ライブに出演

**ON AIR**

KBS京都テレビ『KONG&KAPPA街でカッポれ！』
毎週水曜日／23：00～23：30
ABCラジオ『ABC・コーク・ティーンズ・クラブ KONG桑田の爆烈ホットウェーブ』
毎週土曜日／22：35～23：15

# 餓狼伝説SPECIAL

## 全15キャラ対応の対CPU戦攻略が今回のウリ!!



攻略／DSP-たろりん


SNK／格闘アクション／150M
カセット版：1993年12月22日発売
28,000円
CD版：1994年9月9日発売
7,800円

今号は『餓狼伝説SPECIAL』の対CPU戦攻略をお届けしよう。
今回の攻略法は、全キャラである程度対応できるようにしたので、全キャラクリアを目指してくれい。

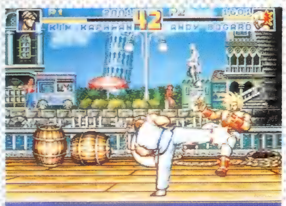
## シンプルなシステムと壮快感がこのゲームの魅力!!

『餓狼伝説2』のシステムをベースにバージョンアップしたものが、この『餓狼伝説SPECIAL』なので、基本的なシステム部分は『2』と同じ。
でもこのゲームから追加されたシステムもある。まぁ、忘れている人もいると思うので、一通り紹介していこう。

### 基本操作

レバー操作（移動、ジャンプ、ガードなど）は、従来の格闘ゲームと同じ。
ボタン操作は、Aボタンで弱パンチ、Bボタンで弱キック、Cボタンで強パンチ、Dボタンで強キックが基本だが、その他にもA＋Bボタンでライン移動、C＋Dボタンでライン飛ばし攻撃ができる。

### 2ラインバトル



CDボタン同時押しでライン飛ばし攻撃が出せる。特殊操作だ。

奥と手前に2つのステージがあり、そのステージ間を利用（ライン移動、ライン移動攻撃、ライン飛ばし攻撃など）して闘うことができるバトルシステム。
危なくなったらライン移動で逃げられるという、お手軽な回避方法が使えるぞ。

### 避け攻撃



危なくなったらライン移動で別ラインに退避しよう

ガード状態の時に、レバーを対戦相手がいる方向に入れるのと同時にAボタンを押すと、避け攻撃を出すことができる。
避け攻撃中は上半身無敵になるので、飛び道具などをすり抜けさせることが可能だ。

### 挑発



避け攻撃は上半身無敵になるので、突進技を簡単につぶせる

対戦相手同士が画面両端へ離れた時にCボタンを押すと、相手を挑発するようなポーズをとる。
特別な効果があるというわけではないけど、挑発してからSドロップキックみたいな不意打ちに使える場合もある。

### 飛び退き



挑発しても基本的に何も起こらない。気分的なものだね

素早く後ろにレバーを2回入れると、後ろに跳び退くような動作をする。
この動作中は全身無敵状態になるので、かなり便利だ。

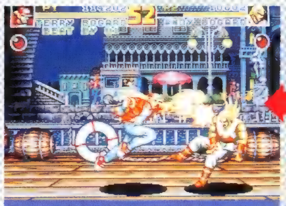
### 連続技



しゃがみ弱パンチを数発入れたあとにしゃがみ強パンチにつなげて

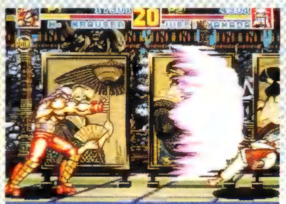
『2』とは違い、特定の技を連続でつなげられるようになったことで、連続技ができるようになった。決まるとかなり気持ちいいぞ。

### 超必殺技



キャンセルバーンナックル!! ととりあえず連続でつながる

体力ゲージが赤く点滅した状態になると、ちょ～威力が高い超必殺技が使える。
一撃必殺!! まさに奥の手なんだけど、ほとんどの技はコマンドが複雑だったり、スキが大きかったりとデメリットがある。当然か。



超必殺技は威力満点だが、出すのが難しく、技のスキも大きい

### 再掲載!! リョウ・サカザキ出現条件&使用コマンド

まず対CPU戦でリョウが出現する条件は、ノーミスクリアすること（負けてもコンティニューして、次の試合を2勝0敗すればノーミスと判定される）。
次に使用コマンド。まずリョウ・サカザキを倒した時のデータをロードし、もう一度リョウと対戦してゲームを終わらせる。そして、デモ画面なったら「↑、↓、↓、→、↑、A、↑、→、↓、←、↑、C」と入力して、「オラオラア」という声が聞こえたら成功だ。
ちなみにリョウは、1P VS 2Pモードでしか使えないぞ。




使えるのは2P対戦のみ。対CPU戦では使えない。注意



※コマンドはプレイキャラが右向きの時のものです。

# 全キャラクター技コマンド表

## 不知火　舞
**●投げ技**
- 風車崩し　➡+C
- 夢桜　ジャンプ中↙、⬇、↘+D

**●避け攻撃**
- 跳ね蹴り　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 龍炎舞　⬇↙⬅+AorC
- 必殺忍蜂　⬅↙⬇↘➡+D
- 花蝶扇　⬇↘➡+AorC
- ムササビの舞　⬇ため⬆+AorC

**●超必殺技**
- 超必殺忍蜂　➡↙➡+BC

## キム・カッファン
**●投げ技**
- 殺脚投げ　➡+C

**●避け攻撃**
- ヨプチャギ　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 飛燕斬　⬇ため⬆+BorD
- 半月斬　⬇↙⬅+BorD
- 飛翔脚　ジャンプ中⬇+BorD

**●超必殺技**
- 鳳凰脚　⬇↙⬅↙➡+BD

## ジョー・ヒガシ
**●投げ技**
- レッグスルー　➡+C

**●接触技**
- ひざ地獄　➡+D

**●避け攻撃**
- スウェーキック　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- スラッシュキック　↙ため↗+BorD
- 爆烈拳　AorCボタン連打
- タイガーキック　⬇↘➡↗+BorD
- ハリケーンアッパー　⬅↙⬇↘➡+AorC

**●超必殺技**
- スクリューアッパー　➡⬅↙⬇↘+BC

## アンディ・ボガード
**●投げ技**
- 抱え込み投げ　➡+C

**●避け攻撃**
- 平手打ち　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 斬影拳　↙➡+AorC
- 昇龍弾　⬇↘➡+AorC
- 空破弾　↙ため↗+BorD
- 飛翔拳　⬇↙⬅+AorC

**●超必殺技**
- 超裂破弾　⬇ため↘➡+BD

## テリー・ボガード
**●投げ技**
- バスタースルー　➡+C

**●避け攻撃**
- ライジングアッパー　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- バーンナックル　⬇↙⬅+AorC
- ライジングタックル　⬇ため⬆+AorC
- クラックシュート　⬇↙⬅↖+BorD
- パワーウェイブ　⬇↘➡+AorC

**●超必殺技**
- パワーゲイザー　⬇↙⬅↙➡+BC

## ビリー・カーン
**●投げ技**
- 一本釣り投げ　➡+C

**●接触技**
- 地獄落とし　➡+D

**●避け攻撃**
- しゃがみ上段打ち　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 三節棍中段打ち　⬅ため➡+AorC
- 雀落とし　↙ため↗+AorC
- 旋風棍　AorCボタン連打
- 強襲飛翔棍　↙⬇↘➡+BorD

**●超必殺技**
- 超火炎旋風棍　⬇↘➡↘⬇↙⬅↖+AC

## ダック・キング
**●投げ技**
- ローリングネックスルー　➡+C
- リバースブリーカー　ジャンプ中↙、⬇、↘+C

**●避け攻撃**
- スウェーグランドキック　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- ヘッドスピンアタック　⬅ため➡+AorC
- ブレイクストーム　⬇↘➡↗+BorD
- ダンシングダイブ　⬇↙⬅+BorD
- ビートラッシュ　➡⬅➡+C
- ニードルロー　↘+D

**●超必殺技**
- ブレイクスパイラル　⬅↙⬇↘➡↗⬇+BC

## チン・シンザン
**●投げ技**
- 合気投げ　➡+C

**●接触技**
- 頭突殺　➡+D

**●避け攻撃**
- 雲手　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 気雷砲　⬇↘➡+AorC
- 大太鼓腹打ち　⬇ため⬆AorC
- 破岩激　⬅ため➡BorD

**●超必殺技**
- 爆雷砲　↙ため⬇➡+BC

## タン・フー・ルー
**●投げ技**
- 烈千掌　➡+C

**●避け攻撃**
- 避水波　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 箭疾歩　⬇↙⬅+AorC
- 撃放　Cボタン連打
- 烈千脚　↙ため↗+BorD
- 衝波　↙ため➡+AorC

**●超必殺技**
- 旋風剛拳　➡↘⬇⬆+BC

## アクセル・ホーク
**●接触技**
- ヘルボンバー　➡+D
- ローリングバスター　↗+D
- エレキアタック　⬅+D

**●避け攻撃**
- ダッキングブロー　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- トルネードアッパー　⬇↘➡+AorC
- スマッシュボンバー　↙ため➡+AorC
- アクセルダンス　AorCボタン連打

**●超必殺技**
- アクセルラッシュ　⬅➡↘⬇↙↗+BC

## ヴォルフガング・クラウザー
**●投げ技**
- リフトアップブロー　↘+C
- ニースマッシャー　➡+C

**●接触技**
- ネックハングブロー　➡+D

**●避け攻撃**
- クラウチングアッパー　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 上段ブリッツボール　⬇↙⬅+AorC
- 下段ブリッツボール　⬇↙⬅+BorD
- レッグトマホーク　⬇↘➡+BorD
- 当て身投げ　⬅↙⬇↘➡↗+BorD

**●超必殺技**
- カイザーウェーブ　⬅ため↗+AC

## ギース・ハワード
**●投げ技**
- 片手投げ　➡+C
- 真空投げ　↘+C

**●接触技**
- 虎殺掌　➡+D

**●避け攻撃**
- 燕返し　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 烈風拳　⬇↘➡+A
- ダブル烈風拳　⬇↘➡+C
- 疾風拳　ジャンプ中⬇↙⬅+AorC
- 上段当て身投げ　⬅↙⬇↘➡↗+B
- 中段当て身投げ　⬅↙⬇↘➡↗+D

**●超必殺技**
- レイジングストーム　↙➡↘⬇↙⬅↘+BC

## ローレンス・ブラッド
**●投げ技**
- マントスルー　➡+C
- フライングバスター　ジャンプ中↙、⬇、↘+C

**●接触技**
- マントブリーカー　➡+D

**●避け攻撃**
- マタドールキック　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- ブラッディサーベル　⬅↙⬇↘➡+AorC
- ブラッディスピン　⬅ため➡+BorD
- ブラッディカッター　⬇ため⬆+C

**●超必殺技**
- ブラッディフラッシュ　↘⬅↙⬇↘➡↙➡+BD

## リョウ・サカザキ
**●投げ技**
- 谷落とし　➡+C

**●避け攻撃**
- 避け後ろ蹴り　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- 虎煌拳　⬇↘➡+AorC
- ビルトアッパー　➡⬇↘+AorC
- 飛燕疾風脚　↙↗+BorD
- 覇王翔吼拳　➡⬅↙⬇↘➡+C

**●超必殺技**
- 龍虎乱舞　⬇↙⬅↙➡+BD

## 山田　十平衛
**●投げ技**
- 一本背負い　➡+C
- 巴投げ　⬅+D
- 俵投げ　↘+C
- いずな落とし　ジャンプ中↙、⬇、↘+D

**●接触技**
- 熊殺し　↗+C
- 弁慶泣かし　➡+D

**●避け攻撃**
- 抜き手打ち　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- ダッシュ二本背負い　⬅ため➡+BorD
- 大いずな落とし　⬇ため⬆+AorC
- センベイ手裏剣　⬅ため➡+AorC
- 猫じゃらし　➡↘⬇↙⬅+C

**●超必殺技**
- ダイナマイトいずな落とし　↙ため⬇↘+BC

## ビッグ・ベア
**●投げ技**
- パワーボム　➡+C
- リフトアップスルー　↘+D
- バックドロップ　⬅+C
- ラリアットドロップ　↘+C

**●接触技**
- ネッグハング　➡+D
- ベアハッグ　↗+D
- ヘッドバッド　⬅+D

**●避け攻撃**
- ベアクロー　ガード状態から➡+A

**●必殺技**
- ジャイアントボム　↙ため➡+AorC
- スーパードロップキック　Dボタン8秒以上押す（4段階に変化）
- ベアボンバー　➡⬅⬇⬆+C

**●超必殺技**
- ファイヤーブレス　➡↘⬇↙➡+BC

## 君は見たか!! あの隠しフィーチャーを？

色々なステージに用意されている隠しフィーチャーを知っているかな？　隠しフィーチャーというのは、ある条件が満たされると起こる、特別な現象のことだ。

今回はその条件を全部紹介しよう。

**●空飛ぶキムその1**
テリーステージでラウンド4の時に、残りタイムが20秒以下になると出現。

**●ヒヨコ隊**
アンディステージでラウンド4になると出現。

**●爆発オヤジ**
アンディステージのラウンド4で、1Pでプレイしている時は得点の万の位が0だと出現。

2Pでプレイしている場合は、1Pと2Pの得点を足して、その数字を16進数に変換した時に5桁目の位が0だと出現する。つまり1Pと2Pの合計が、968、678〜1、034、212点の間ならOKというわけだ。

**●謎の水中怪物**
ジョーステージで、ラウンド4になると出現。

**●空飛ぶキムその2**
ベアステージで、残りタイムが00以外のゾロ目になると出現。

**●十兵衛ついたて（十兵衛）**
十兵衛ステージでラウンド4になると出現。

**●センベイ（扇子）ばらまく**
舞か十兵衛が負けた時点で、得点の3、4桁と5、6桁の数字を足して、合計が59になると持っていたセンベイ（扇子）が散らばる。

**●船大爆発**
チン対チンでラウンド4まで進み、しばらくすると爆発。

**●高速バイク&ヒヨコ行列**
キムステージの背景に、ランダムで高速バイクやヒヨコの行列が画面を横切る。

**●踊るヒヨコ**
ダック対ダックでラウンド4になると出現。

**●穴からヒヨコ**
タンステージのラウンド4で、タン対ダックでダックが勝つと出現する。

**●洗濯物**
ビリーステージで、ラウンド4になると出現。

**●ロープにヒヨコ**
アクセルステージラウンド4の時に、ダック対アクセルでタイムアップさせると出現。

**●空飛ぶヒヨコ編隊**
ローレンスステージの夜以外のラウンドで勝負がついた時に、残りタイムが00以外のゾロ目になると出現。

●16進数とは、10進数でいうところの"16"ごとに桁を上げる記数法に基づいている。10進数の0〜15は、16進数の場合、0〜9までは同じだが、10〜15をA〜Fで表す。つまり10進数の16、17は、それぞれ16進数では『10』、『11』、そして10進数の26、31は、それぞれ『1A』『1F』となる。ちなみに10進数の256、4,096が、それぞれ16進数の『100』、『1,000』に当たる。

# クラウザーを中心に対CPU戦攻略だ!!

今回から攻略している以外のキャラに対しても、ある程度は対応できるような攻略法を掲載しているので、クラウザー以外でも試してみよう。

## クラウザー基本戦法

クラウザーの強さは、ブリッツボールという高性能な飛び道具と、裏回りがしやすく、連続技につなぎやすいジャンプ弱パンチの2つの技にかかっている。

この他、投げの間合いが広いのもポイント。これらの技を主体にして、対CPU戦において有効な3つの基本戦法を挙げていこう。

基本戦法①は、ブリッツボールを連続で撃って相手を固めていくもの。画面端に追い込んでしまうと特に有効だ。

相手がブリッツボールを跳び越えてきたら、遠距離立ち強パンチか弱レッグトマホークのどちらかで落とそう。

基本戦法②は、ジャンプ弱パンチで跳び込んで連続技を狙うもの。跳び込む間合いは近めで、適当な間合いから跳んでも裏回りになるので楽だ。

ヒットしたら、近距離立ち強パンチ→キャンセル弱レッグトマホークを決める。

逆にガードされたら、しゃがみ弱パンチ→立ち弱キック→キャンセル下段ブリッツボールで相手を固めつつ間合いを離そう。

基本戦法③は、挑発や小技で相手の技を誘い、それを返していくというもの。キャラごとに誘い方や対処法が異なるので、詳しくは全キャラ対応キャラ別攻略を見て欲しい。


跳ばせて落とす戦法が強烈


裏回り弱Pで跳び込み…


連続技を決めていこう

# 全キャラ対応キャラ別攻略

## VS 山田十兵衛

十兵衛は後の方に出てくるとんでもなく強くなってしまうので、1人目に選んでしまうのがいい。

1人目ということで反応が鈍いので、ライン移動攻撃などでガンガン攻めていっても大丈夫だ。飛び道具を連発していくのもいい。相手に跳び込まれてしまったら対空技で返していこう。クラウザーの場合は、対空技は弱レッグトマホークで。

十兵衛の行動の中で気をつけたいのは、ダッシュ二本背負い。ジャンプ弱パンチから出してくる時と、センベイ手裏剣を2発撃ってからくる場合の2パターンがある。ライン移動して逃げるのが無難。


対十兵衛の対空はレッグがいい

## VS キム・カッファン

キムの場合、攻撃してくる時に反撃できるポイントがたくさんあるので、慣れてしまえば簡単に倒すことができる。

攻撃対処法①。ライン移動をして待っていると、ライン移動攻撃から飛燕斬を出してくるので、ガードしてから連続技や投げを決められる。

攻撃対処法②。しゃがんで待っていると飛翔脚を出してくるので、避け攻撃で返そう。キムを画面端に追いつめると、飛翔脚を連続で出してくるので簡単にハマる。慣れが必要だが、点数稼ぎにも使えるパターンだ。

たまに出してくる半月斬は、投げや出の早い技で反撃できるぞ。


しゃがんで飛翔脚を狙い、避け攻撃で返して点を稼ごう

## VS チン・シンザン

基本戦法③の、挑発で技を誘うパターンが見事にハマるキャラだ。

手前のラインで画面の端から端まで離れて挑発をすると、破岩撃を誘うことができる。弱の破岩撃は画面の端までは届かず、チンはこちらの目の前まで来て止まってしまうので、そこに投げや連続技をいれることができる。

挑発する時は単発ではなく、挑発キャンセル挑発キャンセル…と繰り返すと誘いやすい。

体力が赤くなったら爆雷砲を撃ってくることがあるので、奥のラインで強の破岩激を待とう。飛び退きでかわしてからの投げが決まるぞ。


挑発で破岩激を誘えるので…


終り際のスキを投げてしまえ



## VS アンディ・ボガード

アンディを画面端に追い詰めて、ギリギリ当たらない間合いでしゃがみ強キックを連発することで、飛翔拳、斬影拳、昇龍弾のいずれかを誘うことができる。
飛翔拳と斬影拳は、その出かかりをしゃがみ強キックで潰すことができる。昇龍弾は空振りするので、着地のスキに連続技や投げを決められる。
ライン移動で逃げられたら、対処法は2つ。すぐにライン移動攻撃で追いかけてガードさせ、少し後ろに下がってからしゃがみ強キックを出すのと、転がって戻ってきたところにしゃがみ強キックを合わせる方法だ。



避け攻撃で稼ぐこともできる

## VS 不知火 舞

舞は跳び込みに弱いので、基本戦法②がガンガン決まる。もちろんジャンプ攻撃がヒットしたら連続技を狙おう。ガードされたら、小技で相手を固めてつつ間合いを離すか、そのまま一歩分近づいて投げてしまおう。
相手に跳び込む時は、対空技として使ってくる避け攻撃に注意。舞の避け攻撃は出るのが遅いので空中で食らうことはないが、着地後にガードをしておくこと。
この他、飛び道具でムササビの舞を誘い、避け攻撃で返すパターンもある。避け攻撃にキャンセルをかけてまた飛び道具を撃てば連続で決まる。

## VS ダック・キング

画面端でバックジャンプしつつジャンプ攻撃を出すと、ダックは誘われてダンシングダイブを出してくるが、こちらのジャンプ攻撃でつぶすことができる。これの繰り返しで勝てる。
他には、チンと同じように、挑発や立ち弱パンチでヘッドスピンアタックを誘うことができる。そこを無敵技で返したり、飛び退きでかわして投げるパターンもある。しかし、ダックは常に間合いを詰めようとしてくるので、このパターンに持ち込むことが難しく、あまりおすすめできない。



バックジャンプ弱Kの繰り返しだ

## VS テリー・ボガード

ライン移動をして待つのが対テリーの基本。
まず、テリーが高いパンチのライン移動(A+B)をしてきた場合。この時、テリーはパワーウェイブを撃つので、跳び込んで連続技を決めることができる。
次に、低いキックのライン移動(B)の時。ここからは立ち強パンチ→しゃがみ強キックと出してきて、立ち強パンチをしゃがみ強キックや当て身投げで返すことができる。他のライン移動には手を出さないほうが無難。
クラウザーのスペシャル攻略(?)として、強レッグトマホークを遠くから出すというものがある。パワーウェイブを跳び越えてヒットするぞ。



このライン移動からは必ず強Pが来る



クラウザーなら当て身投げがナイス

## VS ビッグ・ベア

ベアも誘いパターンが有効。挑発や小技を出すと、ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックと出してくる。ジャンプ弱キックを近くでガードしてから投げてもいいし、届かない間合いでかわしてから、しゃがみ強キック中に跳び込んで連続技を狙ってもいい。
近づかれてしまった時は、小技で牽制するとジャイアントボムを誘えることが多い。CPUのベアは強のジャイアントボムしか使ってこないので、避け攻撃で返すのはタイミングが難しい。うまくしゃがみ強キックを合わせて返していこう。

## VS ジョー・ヒガシ

ジョーも誘いパターン。しゃがみ強キックでジョーのスライディングを誘うことができる。誘いに使うしゃがみ強キックは、空振りでもガードさせてもいい。スライディングを誘えたら、ガードしてからしゃがみ強キックや投げなどを決めて、また繰り返そう。
使用キャラによってはスライディングではなく、ハリケーンアッパーを誘ってしまうことがあるが、当たる間合いでしゃがみ強キックを出せば、ハリケーンアッパーを撃とうとした瞬間にヒットするので安心だ。

## VS タン・フー・ルー

ブリッツボールなど、強い飛び道具があるキャラならば、跳ばせて落とす戦法で勝つことができる。クラウザーなら、対空技は立ち強パンチでバッチリだ。
この他、タン専用の攻略法としてライン移動で逃げ回るというものがある。ライン移動を繰り返していると、タンも追いかけて移動してくるのだが、そのうちなぜか撃放を出してきてくれる。そこにライン移動攻撃を当ててやろう。
連続技が決めやすいキャラなら、ライン移動攻撃から連続技を決めて一気に勝つこともできる。

## VS ビリー・カーン

ここからはライン移動ができない分、飛び道具のあるキャラは有利に闘えるぞ。
このビリーも、飛び道具を連発して固めていくことで勝てる。三節棍中段撃ちで打ち消そうとするが、間に合わずに食らってくれることが多いのだ。跳び込まれたら確実に対空技で落としていくこと。
この他、三節棍中段撃ちをガードしたあとに突進技などを出すとよく食らってくれる。ただし、体力ゲージが赤くなったら危険。超火炎旋風棍で手堅く返されてしまうのだ。ヒィー!



ライン移動で撃放を誘い…



そこにライン移動攻撃がヒット

## VS アクセル・ホーク

彼にも飛び道具連発が有効だ。バックステップで間合いを離してから連発しよう。最初のうちはトルネードアッパーで反撃してくるのだが、そのうち反撃しきれなくなって（?）ガードで固まったり、跳び込んだりしてくる。

飛び道具のないキャラは、立ち弱パンチでトルネードアッパーを誘って跳び込むのがいい。硬直にジャンプ攻撃を決めることはできないのだが、すぐに反応して跳び込めばアクセルの対空技を潰すことができるぞ。



ブリッツボールを連射すると耐え切れなくなって跳び込んでくるので、対空技で落とそう

## VS ローレンス・ブラッド

ダックと同じく、画面端でバックジャンプして技を誘うパターンが使える。

バックジャンプしたら、すぐにジャンプ弱キックなどの下方向に判定が強い技を出すと、ローレンスはブラッディスピンを出してくるので、それを潰すことができる。この場合、ダックと違って地上で技が当たるので、連続技を狙っていくことも可能。この繰り返しで勝てるぞ。

ただし、ジャンプ攻撃の打点が高いと、着地後の技に対して避け攻撃を出されることがあるけど、下段技（しゃがみキック系）を出せば避け攻撃を潰すことができるぞ。

## VS ギース・ハワード

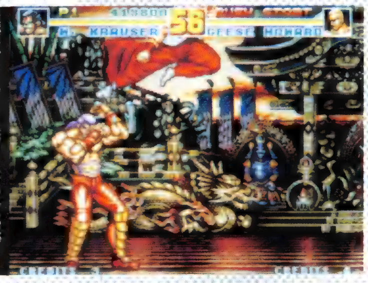
いくつかの攻略法があるので紹介しよう。

1つ目はしゃがみガードして待ち、ギースが歩いて近づいてきたところを投げるというもの。やることは単純だが難しいぞ。

2つ目は、飛び道具を撃ってギースを跳ばせて落とすというもの。出してくるジャンプ弱キックをガードして投げるといい。

3つ目は、ジャンプして昇りで強攻撃を空振りすると、ギースはこちらの下を立ち強キックでくぐるので、着地と同時に投げが入る。当て身投げを空振りした時も投げだ。

4つ目は、まずライン移動をして待ち、ギースがパンチのライン移動で追いかけてきた時に、しゃがみ強キックで返すというものがある。これが一番確実か?



跳ばせて弱Kをガードして投げ

## VS ヴォルフガング・クラウザー

全キャラ共通で、対クラウザーの必勝パターンがある。

まずライン移動をして待ち、クラウザーがライン移動攻撃をしてきた時に、それをしゃがみ強キックで返すというパターンだ。

別にしゃがみ強キックでなくとも、しゃがみ攻撃ならばほとんどの技が通用する。たとえばビリーならばしゃがみ強パンチ→キャンセル超火炎旋風棍、ダックならしゃがみ弱パンチからの連続技などだ。クラウザーの場合はしゃがみ強キックが一番無難だろう。



ライン移動攻撃を待ち…



しゃがみ強キックで返そう

## 最強の挑戦者 リョウ・サカザキ現る!!

最後にゲストキャラとして登場するリョウ・サカザキ。その強さはハッキリいってあなどれない。

こちらのライン移動攻撃や跳び込みをビルトアッパーで返してくるし、飛燕疾風脚などのけずりもバカにできない。そんなリョウを倒す戦法を2つ紹介しよう。

まず1つ目は、思いきり遠くから前ジャンプし、ジャンプ弱キックなどを出しっぱなしにして跳び込む戦法。

こちらが跳び込んだので、リョウは当然といわんばかりにビルトアッパーで落とそうとしてくるが、ジャンプ弱キックを出した瞬間に即反応して技を出してくるので、無敵時間が終わってしまったあとに、こちらのジャンプ弱キックが当たって一方的に勝つことができるというわけ。

2つ目は、飛び道具を連射する戦法。クラウザーはこの戦法を使えば楽勝! 下段ブリッツボールを連射し、リョウが跳び込んできたら立ち強パンチで迎撃。近づかれたらライン移動を駆使して間合いを離すようにするべし。



リョウもブリッツで跳ばせて…



立ち強Pで落とせばOKだ

## 家・庭・版

# 新作モード情報

## MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。イメチェン2回目は、激さみしい1ページ。今回紹介するソフトは『神凰拳』と『ニンジャマスターズ』だ。



## 神凰拳

### 決定的な変更点はないが色々な部分に細かい配慮が

ーザウルスー
カセット
7月26日発売　32,000円
CD-ROM
8月23日発売予定　7,800円

レンダリング技術によって作成されたキャラと、ちょっと変わったシステムが目を引く、ザウルス初の格闘アクション『神凰拳』のCD版が、早くも23日に発売されることになった。

まぁそんなわけで、今回はCD版を中心にした情報をお届けしよう。

### CD版はOPデモを一新!

あま～り重要な変更点ではないが、CD版のオープニングデモは、MVSやカセット版とはまったく違う、ニューバージョンなのだ。

オレはオープニングなんて興味ねぇよ…、と思っている人たちにはあまり関係のない変更点かもしれないが、しかし…。



オープニングも一新!!　いい感じだ

### 簡易キャラセレクトでロード時間を短縮!!

通常のキャラ選択はキャラがクルクル回転している画面だよね。でもCGで作られているためか、データ量が非常に大きいのだ。データ量が大きい＝（イコール）ロード時間が長いということで、CD版には簡易キャラ選択画面というものが用意されている。

絵的にはちょっとさみしいけど、ロード時間がかなり短縮されるので、結構お得だぞ。




ロード時間が短い。ちょっと得!?

#### MVSとカセット版の違い

MVSとカセット版の違いはたった1つ、ゲームの難易度（EASY、NORMAL、HARD、MVSの4種類）を変更ができるだけだ。難しすぎてクリアできない人は、ここで難易度を低くしてからプレイしよう。

## ニンジャマスターズ ～覇王忍法帖～

### CD版には毎度おなじみ各種モードが用意されている

ーSNKー
カセット
6月28日発売　32,000円
CD-ROM
9月発売予定　価格未定

カセット版が発売され、さらに人気が高まってきた『ニンジャマスターズ ～覇王忍法帖～』。

前回はカセット版を紹介したが、今回は9月に発売するCD版の情報を紹介しよう。

かなり色々な変更点が加えられているぞ。

### ゲームモードは全部で4種類

CD版には、全部で4つのゲームモードが用意されている。かなり色々と楽しめるモードばかりなので、CD版は要チェックだ!

今回はその4つのゲームモードを簡単に紹介していこう。

●ARCADE MODE

業務用（MVS）と同じモード。要は対CPU戦を楽しむことができる。

●PERFECT MODE

一言でいえば、タイムアタックモード。クリア時間を競うためのモードだ。

●VERSUS MODE

いわゆる対人戦専用のモード。友達や家族と一緒に腕を競い合おう。

●PRACTICE MODE

待望の練習用モード。このモードでは、相手の体力と時間が無制限なのだ。忍者コンボや連続技の練習ができるぞ。



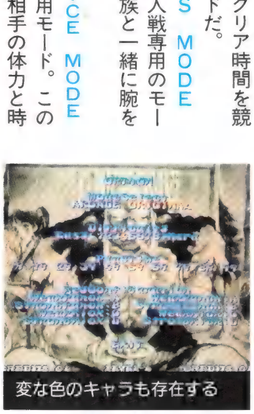

ゲームモードは4種類ある

### オプションモードで色々と設定可能

毎度おなじみオプションモードは、カセット版プラスαの内容になっている。

そのプラスαの要素とは、オリジナルセレクト。簡単にいえば、簡易キャラセレクト画面のことだ。ロード時間が短縮されるので、いい感じだ。

また、オプションモードとは関係ないけど、キャラの色が4色選べるようになった。



変な色のキャラも存在する

# 碧い砂時計

## 生駒治美連載 Vol.5



街に繰り出しての撮影第３弾、上野公園。春だったら桜並木がきれいでしょうねぇ…と本人談



# 恐竜からはじまった生駒治美の夢研究〔前編〕

**This is HARUMI IKOMA**

**生駒治美**（いこまはるみ）
2月5日生まれ／大阪府出身
A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、テニス、ダイビング、ジャズダンス、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉
ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説）／シンクレア（ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝）

### 痛かったけど友達のレム睡眠を確認！

恐竜の夢を見た。

ガォーなんて叫んでなくて、何かホンフゥみたいな喋りでバイバイしてた。なんだったんだろ…？

『ジュラシックパーク』のお蔭で恐竜ブームが巻き起こり、そろそろ下火かなぁーって頃に『T-REX』というウーピー・ゴールドバーグ主演の恐竜映画がやってきたからだろうか？　別に興味をそそられたわけでもないのに、夢に出てくるから不思議だ。どうせなら、テリー、アンディ、ジョーの餓狼伝説チームに、右京と閑丸くんを足してもらって、皆に囲まれてかごめかごめをしている夢だったら最高なのに。

まぁ、夢の中でも美味しい思いはさせてもらえないんでしょうか？　トホホ…。でも何故夢を見るのかなぁって疑問に思ってしまったので、調べてみることにした。

そしたら人間は毎日夢を見てはいるが、憶えていないだけなんだそうだ。眠っている人を観察すると、瞼（まぶた）の下の目がピクピクダンスしている眠りの浅い時がある。これがよく聞くレム睡眠で、この時に私達は夢を見ているのだそうだ。試しに友達のを覗（のぞ）いてると…「うひょー!」。動いてる！　こりゃしめたと揺り起こそうとしたらバシッ！「なんでこうなるのー」と拗（す）ねていると、「こわー、だれかに摑（つか）まれてん」だってさ。「それは私やー」と言いたかったがぐっと抑えた。レム睡眠中に夢を見ているのは、痛い目にあったが一応確認できた。

### 自分の夢について自分なりに考えたが…

このレム睡眠状態は、一晩に4～5回繰り返され、その都度夢を見るそうだ。ということは、一日4～5回、日本では一晩で約4億9984万回の違った夢が作られていることになる。バクに食べられたとしても、4億パターンぐらいは残る。夢の管理人ができてもおかしくないくらい、膨大な量の夢生産率である。

それから夢を見ている時は、もちろん無意識の状態である。この時、自分では意識していない感情や欲望が表れたもの、潜在意識が生み出したのが夢なのだ。要するに、本性丸出しの深層心理が夢によって語られているらしい。そんじゃぁ夢によって深層心理を知れば、自分のことがよく分かるってことだなぁ…と、みょーに納得してしまった。が、私の夢はどう理解したらいいのか。まず恐竜から連想するものから考えてみることにした。恐い、でかい、興味深い。擬人化して、恐竜みたいな存在の人が自分から去っていく…。それとも恐竜は時代を表しているもので、ジュラ紀の恐竜時代のように古いものとはおさらばさ、なのか…。自分の貧弱な想像力では、真っ直ぐのものも歪んでしまいそうだ。せっかく夢からのメッセージを受け取っても、伝達ゲームのように最後には全然違う内容になっていそうだ。

### いよいよ解明　私の夢が持つ意味は…

そこで、私は真相を追及すべく『夢辞典』なるものを買いに行った（何でも探せばあるもんだ）。すると、恐竜は自分自身が持つ根源的な生命力や創造的エネルギーを表すものだそうだ。そして〝去る〟というのはなかったから、それに近いもので〝帰る〟で見ると、過去の生活や環境に舞い戻ることらしい。ということは、以前のパワフルな私が舞い戻ってくるぜ！　ってことかなぁと、勝手に良い方へ解釈してしまった。でもこうやって潜在意識を探っていくのは楽しいものだ。そうだ!!　『夢の冒険者』などと名付けて自分の夢を構築していきRPGにしてしまってはどうだろう？　実は心理テストみたいになっていて、最後には自己分析できてしまう。しかし、そこには夢を操る妨害者がいて、うまくクリアしないと脳に侵入し始め自滅させられてしまう…なんてのはどう?!　でも、これって良く考えてみると夢を（無意識の状態を）他人に左右されるってことだよね。アニメの世界じゃこんな話ざらだけど、実際起こっていたとしたら………。

そういえば……………。

（次号に続く）



ナコルル／『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』©SNK 1995

**PRESENT**

生駒治美サイン入りグッズ（本人が選んだカワイイ小物）を1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見・ご希望を記入のうえ、次の宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『碧い砂時計』係
締切りは9月8日必着。
発表は11月号誌上。なお、ここで当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

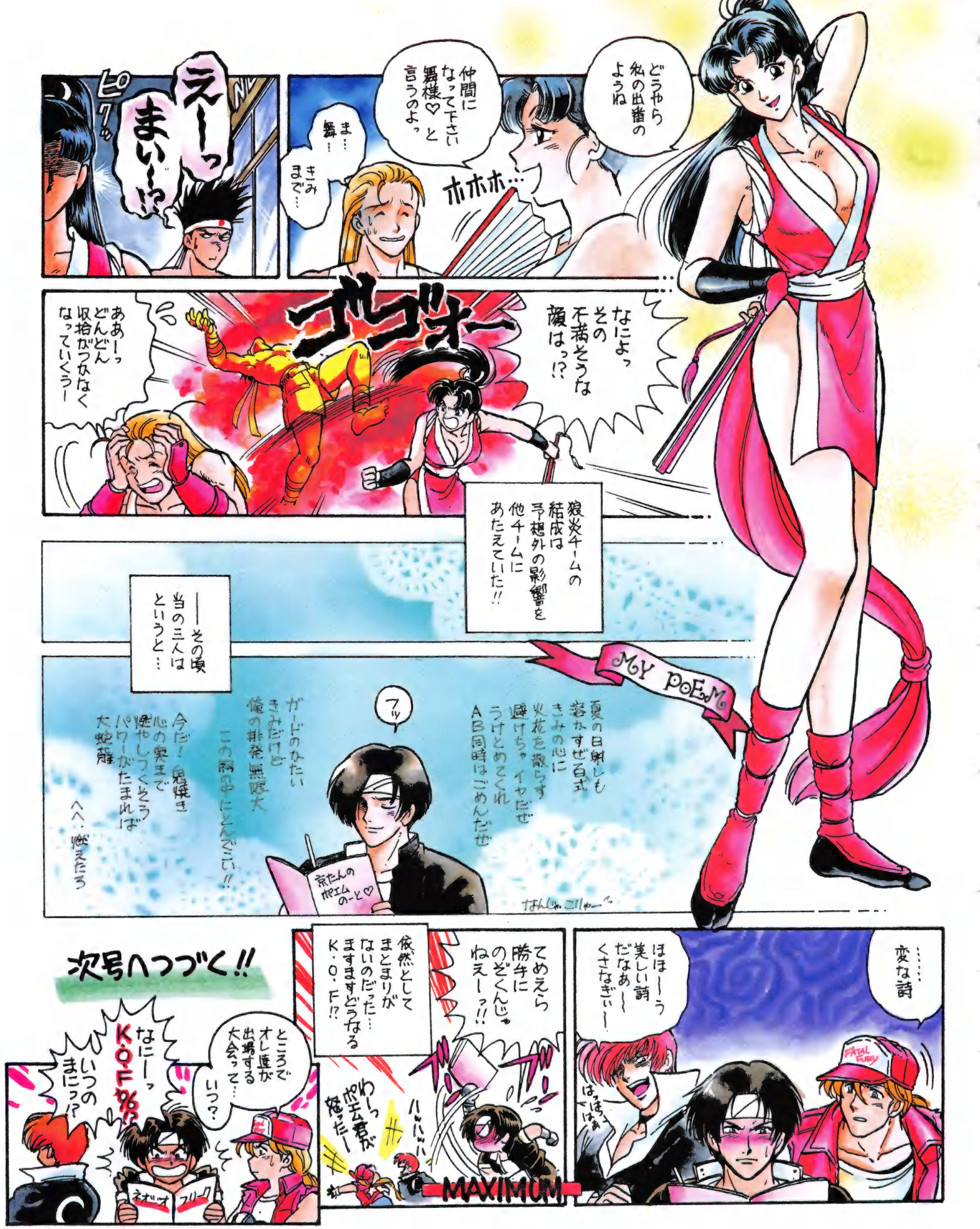
## その後の狼炎チーム

# 三匹が行く！

作・画／坂本かずみ






どうやら私の出番のようね
仲間になって下さい舞様♡と言うのよっ
ホホホ…
舞…ま…
きみまで…
ピクッ
えーっまい～っ!?
なによっその不満そうな顔はっ!?
ゴゴオー
ああーっどんどん収拾がつかなくなっていくぅー
狼炎チームの結成は予想外の影響を他チームにあたえていた!!
――その頃当の三人はというと…
MY POEM
夏の日射しも溶かすぜ百式
きみの心に
火花を散らす
避けちゃイヤだぜ
うけとめてくれ
AB同時はごめんだぜ
ガードのかたいきみだけど
俺の挑発無限大
この胸の中にとんでこい!!
今だ！鬼焼き
心の奥まで
焼やしつくそう
パワーがたまれば
大蛇薙
へへ…燃えたろ
フッ
京たんのポエムのーと♡
なんじゃこりゃー
……変な詩
ほほーう美しい詩だなあ～くさなぎぃ～
はっはっはぁ
てめえら勝手にのぞくんじゃねえーっ!!
わーっポエム君が怒ったー
ハッハッハ
MAXIMUM
依然としてまとまりがないのだった…ますますどうなるK・O・F!?
ところでオレ達が出場する大会って…いつ?
なにーっK・O・F%!?
いつのまにっ!?
ネオジオフリーク
次号へつづく!!




# 安井邦彦の遊びは終わりだ!!
## —ROUND3—

回を重ねるごとに安井さんのほのぼのとした空気（と、意外にコミカルな部分もネ）が伝わってくるこのコラム、『遊びは終わりだ!!』。

第３回の今回は、「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」で安井さんが演じたサンゼルマン伯爵に、ずずずぃ〜っと（!?）迫ってくれる。

安井さんのサンゼルマン伯爵観とは？　どんな人物をイメージして演じたのか…？

などなど、様々な疑問が一挙解明。さあ、読んだ読んだ!!

# 食生活から迫る!!サンゼルマン伯爵論!?

### 高級フランス料理って確かにおいしいんけど…

さて、このコーナーも第三回目となりましたが、皆さん、お元気ですか？

ところで、ビートルズは聴きましたか？　どうでした…？　えっ、しつこい!?　…でも彼等の音楽って、老若男女を問わず、誰にでも楽しめる要素があると思うんですよ、本当に。

何たってあのエリザベス女王から勲章をもらったぐらいなんですから…。

しかし、イギリス王室もこのごろは風当たりが強いようで……スキャンダルやら予算やら…。

昔はヨーロッパの王侯貴族なんて、ものすごく優雅でぜいたくな暮らしをしていたのにねェ。だってフランス料理なんて今でも高級品ですよね。

〝○○○のテリーヌ・フォアグラのせ〟とか〝子牛のフィレ肉△△△風×××ソースがけ〟とかいったややこしい料理がでてくるフルコースで、ひとり一万円とかそれ以上だったりするんでしょう？

でも、たまにならいいけれど、毎日そんなものばかり食べていた中世フランスの貴族は、痛風持ちが多かったそうですよ。なぜかというと、フランス料理というのは、優雅な味や舌ざわりを追及するあまり、素材本来の自然な姿がわからなくなるほど加工されたり、煮込んじゃったりしているものが多いじゃないですか…。

それで、確かにおいしいことはおいしいけれど、ビタミンやらセンイやらはこわれちゃったり、除去されちゃったりしている場合が多いんだそうです。おまけにバターなんかもたくさん使うから、高脂肪、高タンパク、高カロリーなわけでしょ。それで痛風になってしまうんですね。しかも当時の貴族なんて汗水たらして働くことなんかないわけでしょ？　自分で歩かずに馬車ばっかだろうし……。しょうがないですよね、病気になっても。

### サンゼルマンと聞くとフランスパンが…??

そんなわけで、「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のサンゼルマン伯爵のヴォイス録りの時も、そういった『貴族』のイメージがありましたね（すごいこじつけ！）。

何てったって貴族ですから、舌ざわりの良い高級料理を喰って、シルクのシャツに金のカフスボタン、お高くとまって、ツーフー持ちで…。

ただ、〝サンゼルマン〟という名前をきいて、何となくフランスパンが食べたくなるような気になるのは僕だけでしょうか…。

### 貴族＋おじゃる＋ゾンビ＝サンゼルマン!?

ま、それは置いといて、もうひとつ『貴族』という点では、日本の平安時代のころのイメージもちょっとあって…。

ヴォイス収録後のインタビューでも話したと思うんですけど、おしろい塗りたくった顔で、〝ニッ〟と笑った口元の、お歯黒を扇子で隠しながら「オホホホホ…まろは満足でおじゃるよ」などとおっしゃるイメージですね。こっちの方は〝△・△・△のテリーヌ〟じゃなくて、こてこての高級和菓子が大好きで、〝けまり〟なんかしている人達ですね。

つまり、サンゼルマンさんというのは、フランスパンに色とりどりのあんこをはさんだような……。

——ちょっと違いますね。

ハハハ。実は、もっとも一っとコワ〜い人なんですね。これが。あばら骨がまる見えですからね、この人。それに粘膜のマントもしてるしね。フフフ。血管うきまくってますよ、きっと。大好物は〝コウモリのベルサイユ風カツレツ鮮血ソースがけキャビア添え〟かなんかだったりしてね…。ウワー、スゲェありきたり！

ま、そんな訳で、彼のイメージは、フランス中世の食通貴族にすこしばかり〝おじゃる〟感覚を加えて、ゾンビ系のスパイスで仕上げたと申しておきましょう！　あとは皆さんが何度でも楽しめるキャラクターになっていれば幸いです。それだけ。ではまた次回!!



八神庵／『The King Of Fighters '95』
©SNK 1996

**安井邦彦**（やすいくにひこ）
**YASUI KUNIHIKO**
**PROFILE**

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、最近また夜中にギターを弾きだした
声優歴：3〜4年、それまでは専ら舞台や映像の仕事
（声優としてのキャリア）
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「ゴールFH」「銀河戦国群雄伝ライ」「バケツでごはん」「あずきちゃん」他
オリジナルビデオアニメ：「特捜戦車隊ドミニオン」「超時空世紀オーガス02」他
海外ドラマ、映画：「怪奇の館」「メルローズ・プレイス」「ER」「ビバリーヒルズ青春白書」他

**PRESENT FOR YOU!!**

安井邦彦サイン入りグッズを、抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで。
〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!!」係

締切りは９月８日必着。発表は11月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

# 最新音楽 CD & VIDEO

## CD お待たせ話題作 音楽CDも登場!!




**THE KING OF FIGHTERS '96**

**SNK 新世界楽曲雑技団**

8月21日発売　¥1、500（税込）
CD：PCCB－00223
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：スーパーピクチャーCD

シリーズ最新作早くもCD化!!

オリジナルBGMはもちろん、キャラボイスも完全収録だ!!

〈ディレクターノーツ〉

今年もKOFの季節がやってきた。毎回違ったアプローチの楽曲だが、今回もひと味違う。前作や他シリーズの曲のアレンジ、その流れを受け継いだファンの心をくすぐる曲ばかりである。

過去の作品を知っているファンにとっては、ある意味ベスト盤的な内容になっている。声優の数も総勢22名という、格闘ゲームでは他に類を見ない人数で、こちらの方にも注目だ。

## CD ゲームとサウンド両方で"わくわく"しよう




**わくわく7**

**SUN SOFT**

8月21日発売　¥1,500（税込）
CD：PCCB－00215
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：描き下ろし"わくわく"ステッカー

ついに出た!!　サンソフトが贈るわくわくするような対戦格闘アクション「わくわく7」。バラエティに富んだオリジナルBGMは必聴!!

〈ディレクターノーツ〉

このゲームはタイトル、内容ともにインパクトがとても強いが、音楽も負けていない。

ヒーローものっぽい曲、アイドル歌もの、どこかで聴いたようなアニメ調の曲、ブルースハープの格好いいソロが聴けるウエスタン調の曲…など、非常にバラエティに富んだジャンルで楽しませてくれる。そして、キャラクターボイスもさることながら、S.E.も特徴的なものが多いので、注目して欲しい。

## 場外乱闘 サンソフト事業部サウンドグループに突撃！



右・二井和男さん
左・洗川真人さん

—まず、サンソフト事業部サウンドグループ全体のサウンドコンセプトについて簡単にお聞かせ下さい。

二井（サウンドグループリーダー、以下N）「そうですね…これは主に私自身の考えですが、ゲームでしか成立しない音楽をやれたらと思います。

最近いろいろ見ていると、普通のBGMっぽい風合いのものが多くありますが、そうではなく、S.E.など、音楽の中では普段使用しない音まで含めたものを考えたいですね。あくまでゲーム仕様によりますけど」

—ゲームなしではあり得ない音楽…。

N「ええ、ゲームをやりながらでないと意味を持たないという…まあ、理想ですけど」

—今回の『わくわく7』についてですが、まずこのタイトルの世界観とサウンドについて聞かせて下さい。

N「まず、作業前にデザイナー側から提示された各キャラクターの曲イメージが、ものすごく明確だったんです。だからサウンドも、全体でひとつのカラーを作るより、キャラごとの色づけをしていくことになりました。それで洗川さんにその方向で曲を書いていただき、我々がそれに音をつけていく作業をしました」

—作曲なさるうえで、苦労された曲などおありでしたか？

洗川（作曲家、以下A）「基本的に苦労したというよりは、いろんな曲が書けて楽しかったですけど…。強いて挙げるならスラッシュの曲。デザイナーの方から出していただいたイメージを理解するのに悩みました。というのは、そのイメージに合った音楽が、あまり経験のないめずらしいジャンルだったので…」

—それではできあがった今となっては、かなり印象深い作品となったのでは？

A「ええ、まずこの曲だけは、音楽とキャラクターが直線的には結びつかないと思います。かといって、違和感だけで終わってしまうものでもありません。ミスマッチの魅力とでもいいましょうか…そんなものがあるように思います。だから、そのへんのギャップを楽しんで欲しいですね」

—個人的に、まるるんの曲がとても気になるのですが…。

A「まるるんの曲も面白いと思いますよ。全体を流れるリズムはジャングルビート系なんですが、あの外見からもうなずけるように（笑）メロディーが童謡っぽいんです。このふたつの相反する要素を、どう組み合わせるか…というのが、一番のポイントでした」



—キャラクターボイスの方は今回どうでしたか？

N「特にいつもとちがう点は、エフェクト作業と同時に、録音したということでしょうか。地声をその場で変化させていくことによって、声優さんにフィードバックできて、効果的でした。

今回エフェクトをかけたのは、まるるんとボスのフェルナンデス。特にフェルナンデスの方は、かなりいい感じに仕上がりましたので、ボスまでたどり着いた時には、声の方も聞いて欲しいですね」

—今回の音楽CDのセールスポイントは何ですか？

N「まず、曲が前回のギャラクシーファイトよりバラエティに富んでいて、一枚でいろんな音楽が楽しめるところ。また、ネオジオでは結構珍しいタイプの曲調、音の質感に仕上がっているということでしょうか」

●ネオジオフリークサービス部提供●

NEO·GEOオリジナル·グッズ

# 通信販売コーナー

## ポストカード



6枚セット

価格：309円
送料：C（送料一覧表参照）　商品番号：PS-01

## 草薙京ジグソーパズル




300ピース
（サイズ：
38cm×26cm）。
限定300個

価格：1,545円
送料：D
（送料一覧表参照）
商品番号：
P-KYO-01

## フィギュア

クレーンゲームのフィギュア

価格：2,060円
送料：D（送料一覧表参照）



●龍虎の拳　外伝（10体1組）商品番号：F-RYU-01



●サムライシリーズ（10体1組）商品番号：F-SAM-02

## Tシャツ

価格：2,884円
送料：B（送料一覧表参照）
商品番号：S-YMA-01



イラストは森気楼。限定100枚。プリントは何度洗っても、落ちたりはげたりしない特殊仕上げ。M、Lから希望サイズを必ず明記

## テレホンカード

NFオリジナルテレカ。各限定300枚！

価格：1,236円
送料：A（送料一覧表参照）




●草薙京商品番号：T-KYO-03




●八神庵
商品番号：T-IOR-01




●ナコルル・リムルル
商品番号：T-NR-02

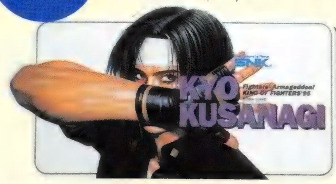



●舞・ユリ・アテナ商品番号：T-YMA-04

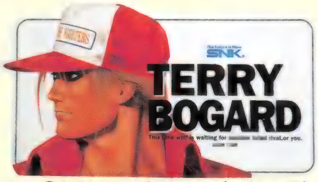
## ステッカー

ヨコ16cm×タテ8cm

価格：1,030円
送料：C（送料一覧表参照）




●草薙京（2枚1組）商品番号：ST-KYO-01




●テリー・ボガード（2枚1組）
商品番号：ST-TER-02




●覇王丸（2枚1組）商品番号：ST-HAO-03

## ソフト予約受付開始！

ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。



©SNK1996

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（カセット）
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（CD）

●真説サムライスピリッツ武士道烈伝（CD）



©SNK・フジテレビ・ASATSU

## ハード



●NEO・GEO
価格：23,484円
送料：E
（送料一覧表参照）
商品番号：H－N－01
※付属コントローラーは1つです。



●NEO・GEOCD
価格：33,784円
送料：E
（送料一覧表参照）
商品番号：H－NC－02



●NEO・GEOCDZ
価格：43,775円
送料：E
（送料一覧表参照）
商品番号：H－NCZ－03

## 通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●ご入金日から商品の到着までには、2～3週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

### 【お問い合わせ電話番号】

☎03-5395-6314
ネオジオフリークサービス部

### 送料（手数料）一覧表

| | |
|---|---|
| A＝いくつでも100円 | D＝2個まで500円、3個以上800円 |
| B＝いくつでも500円 | |
| C＝1個100円、2個以上200円 | E＝1個1,000円 |
| | ※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。 |

## 周辺機器

**●ネオジオCD 専用コントローラー**
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,800円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CNT－02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

**●ネオジオCD　コントローラープロ**
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：3,900円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CNT－03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

**●メモリーカード**
※NGのみ使用可能
価格：3,300円　送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CAD－01
ゲームデータを保存できる。ネオジオ専用。

**●RFコンバーター**
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,600円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CNV－01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

**●RGBケーブル**
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,200円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CAB－01
21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

**●ネオジオCD　ステレオAVコード**
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,200円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－SAV－01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

**●モノラルAVコード**
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,200円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－MAV－02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

**●ネオジオ　ACアダプター**
※NGのみ使用可能。本体製造番号を必ず明記
価格：3,500円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－ADP－01
ネオジオに付属されている電源アダプター。

**●ネオジオCD ACアダプター**
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3,500円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－ADP－02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

**●ネオジオCDZ ACアダプター**
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3,500円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－ADP－03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

## 申込方法

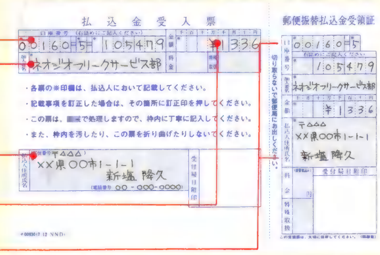
①現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112東京都文京区水道2－13－12　SKビル202㈱芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

②郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料（手数料）の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には『ネオジオフリークサービス部』と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は『00160－5－105479』です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

## 郵便為替の記入例

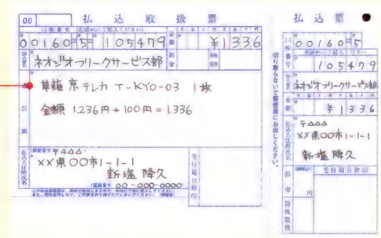
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します

1枚目




左と同じ内容を記入します
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません

2枚目



T mode

桜井智
連載
Vol.6

# VTRチェック時からワクワク かりんのテーマも歌いました



ミュージカル『怪盗セイント・テール』もとうとう公演開始。そんな中でコンサートもこなしてしまおうなんて、さすが智ちゃん、超元気印だネ！　かりんちゃんの智ちゃんも負けずと頑張っているようで、嬉しい限りだ。
それではそろそろ智ちゃんからの夏便り、いってみようか!!

**『マクロス7』時代のスタジオにひさびさにいきましたっ！**

おまたせ！
ゴウカイザーがオリジナルビデオアニメーションになりました！
首を長ーくして、この日がくるのを待っていたあなた！どう？　うれしい？　私はかなりうれしいです。なんてったって、私の初のゲームキャラだしね。
めいっぱい動きまわるかりんちゃんの姿を見るのは、本当に嬉しいワケですよ…。
この日のアフレコスタジオは、以前、毎週通っていた、『マクロス7』のアフレコ現場でもありまして、久々にそのスタジオへは行ったのですが、それもなんか懐かしいものがありました。
当日の時間の都合で、今回のアフレコは事前にVTRをいただいていたので、夜、一人でチェックしていたのですが、なんだかワクワクしちゃって、夜に弱いはずの私なのに、眠れなくなっちゃいました（チョットウソつきました。25時にはぐっすり…笑）。

**今度は私もかりんちゃんみたいな衣装で(!?)**

それから、かりんのテーマということで、歌も歌ったんだけど、けっこうこれがアイドルっぽい曲だったんですよ。
私の中では、かりんはやっぱりソンゴクウの子孫ということで、チャイナ風というか上海的というか、そんなイメージを抱いていたので、ちょっぴり意外!?　な感じもしたけど、でもノリもいい曲なので、よかったら感想を聞かせてね。
それにしても、かりんのコスチュームは本当にカゲキ!!（もちろんシャイアも）。
私もコンサートのステージ衣装で、水着になっちゃうコトもあるケド、今度はこんなデザインで…。
しかーし！　スタッフから一言「胸が足りない!!」と言われて終わりそう（笑）。
ゴウカイザーは学園（〃超人学園〃）ものなので、もちろん制服姿のかりんも出てきますが、こっちの方なら、私でも…？？？

**セイント・テールでは萌ちゃんと一緒に制服でダンス！**

あ、制服といえば、ミュージカルの中で、私ひさびさに制服着ます。
こちらは『怪盗セイント・テール』なので、なんと中学生。事務所の後輩の長崎萌ちゃんと一緒に、同じ制服着て踊ってます。
よかったら観に来てください（笑）。
そう！　北海道の皆さん、おまたせしました！　ミュージカル『怪盗セイント・テール』札幌公演日程がきまりました（パチパチ）！　いや～おいしいでしょよね、毛ガニ♡　キャンペーンなどで札幌に行くと必ず食べてから帰りま～す。今からもう楽しみにしてるんですよ（笑…って、オイオイ、ミュージカル公演で行くんだって）。楽しみといえば、TOMO夏'96コンサートなんですが、ミュージカル、ミュージカル、コンサート、ミュージカル…と、ミュージカルの合間におこなうんですよね。
でしょう…楽しみですね（笑）。いやー、どうなるんって、そうじゃなくって（笑）。
今年は東京、大阪2ヵ所に行きま～す♡　新曲も歌う予定ですので、一緒にもりあがってね♡

## 桜井智プロフィール

［誕生日］1971年9月10日　［出身地］千葉県市川市　［血液型］AB型　［身長・体重］158cm・46kg　［サイズ］B80・W57・H80　［趣味］ジョギング、日本舞踊、洋裁、キーボード演奏　［所属］エルスタッフプロモーション　［これまで担当したネオジオキャラとタイトル］かりん／『超人学園ゴウカイザー』リムルル／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』
●ある時はTVアニメやゲームの声優、ある時は一人のボーカリスト、そしてある時は『朝倉薫演劇団』の看板女優と、多岐にわたって大活躍中！



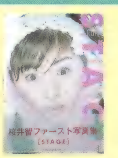
かりん／『超人学園ゴウカイザー』


## PRESENT FROM TOMO

桜井智サイン入りポスター（『超人学園ゴウカイザー』）を抽選で1名様に。
はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社分室　ネオジオフリーク編集部
「T－mode」係。
締切りは8月8日必着。発表は10月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

## RELEASE INFORMATION

### PHOTOGRAPHS



「STAGE」　角川書店　A5判／オールカラー80P
￥1,500(税込)　2月14日発売
●ファースト写真集。

### IN STORE NOW CD



「怪盗セイント・テール」イメージソング「E夢　見よう！」
ポリグラム　PODX－1008
￥1,000(税込)　1996年5月25日発売
●桜井智＆井上喜久子の無敵ユニットCD（シングル）。



「Cherry」　ビクターエンタテインメント VICL－762　￥3,000(税込)
1996年4月21日発売
●オリジナルセカンドアルバム。全曲桜井智自身が作詞。



「L.A. Early TOMO Sakurai」
ポニーキャニオン　PCCG-00352
￥3,000(税込)　1996年3月21日発売
●L.A.時代の代表曲8曲と、新曲2曲を新録にて収録。



「ACTRESS～朝倉薫演劇団劇中歌ベスト・セレクション～」
パイオニアLDC
PICA－1090　￥3,000(税込)
1996年2月21日発売
●智が舞台で発表した劇中歌、イメージソングをセレクト。



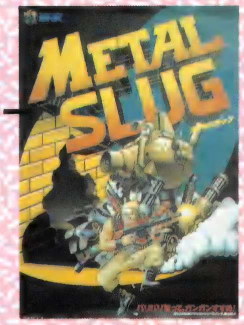
「T-mode」　ビクターエンタテインメント VICL-687　￥3,000(税込)　1995年9月21日発売
●ファーストソロアルバム。

［写真集］智ちゃん写真集第2弾「チェリーの休日」竹書房より￥3,500（税込）で発売中！　8／11、名古屋星野書店（052―862―8798）でサイン会アリ
［コンサート］TOMO夏'96　8／18赤坂BLITZ　8／22大阪厚生年金会館中ホール・チケットぴあにて発売中！　￥4,120（税込）

# NEO·GEO FREAK PRESENT for you プレゼントコーナー

1 KOF'96 ポスター／5名(SNK)






2 メタルスラッグ ポスター／5名(ナスカ)

3 ネオジオワールドご招待券／10名(SNK)




4 マジカルドロップ2 Tシャツ／10名(データイースト)






5 NINJA MASTER'S 覇王忍法帖 オリジナルサウンドトラックス／5名(ポニーキャニオン／サイトロン&アート)




7 神凰拳 テレフォンカード／5名(ザウルス)




8 将棋の達人 テレフォンカード／10名(SDK)

6 草薙京バッジ／10名(SNK)






## 応募のきまり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切りは9月9日必着。
発表は11月号(10月9日発売)誌上。

## ネオジオフリーク7月号 プレゼント当選者発表

①**ネオジオCDZ** 今村真幸・石川県／佐藤勘太郎・北海道／河本佳子・岡山県／野口真宏・佐賀県／石川孝・埼玉県／野村昌代・大阪府／北野紀子・奈良県／柿崎秀彰・新潟県／西川武・埼玉県／上村慎也・山口県
②**ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 CDソフト** 吉武達哉・岡山県／河野仁志・広島県／山崎俊男・山口県／高橋大輔・神奈川県／比嘉定治・大阪府
③**サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 CDソフト** 浅野亜矢子・奈良県／入江豊治・大阪府／原美登里・福岡県／荒川鶯朗・北海道／神田秦孝・兵庫県
④**KOF'94 CDソフト** 山田宗直・奈良県／小板橋直人・秋田県／吉沢直樹・群馬県
⑤**ワールドヒーローズパーフェクト CDソフト** 広岡栄寿・埼玉県／安達超・栃木県／安藤謙士・大阪府／時尾佳代子・兵庫県／中嶋大悟・滋賀県
⑥**パワースパイクスII CDソフト** 斉藤勝弘・新潟県／中村隆之・東京都／武田正治・石川県
⑦**クイズKOF CDソフト** 藤田哲也・新潟県／駒谷未穂・北海道／小比賀美香・愛媛県／古賀洋・熊本県／白濱正太郎・長崎県
⑧**天外魔境真伝 CDソフト** 沢崎俊郎・東京都／八重橋卓宏・神奈川県／田村武久・群馬県／飯渕久・宮城県／松原洋二・香川県
⑨**RB餓狼伝説 サイン(コング桑田)入りポスター** 中村こずえ・埼玉県／漆原良夫・栃木県／上田順也・愛知県／小鳥英二・広島県／前田智子・東京都
⑩**SNK特製ポストカードセット** 今野健一・福島県／牧野耕治・埼玉県／青島一行・静岡県／山崎康弘・長野県／大西峰子・広島県
⑪**草薙京バッヂ** 本津正人・大阪府／木我真知子・新潟県／塩原崇康・長野県／海野基・神奈川県／松林文男・愛知県
⑫**餓狼伝説3 下敷き** 千葉聖子・岩手県／竹田敦彦・石川県／錦織修一郎・福岡県／寺田健一郎・福岡県／矢作光隆・東京都
⑬**不知火舞 ハンドタオル** 永田佳三・静岡県／補沓宏臣・神奈川県／坂本敦志・三重県／高橋俊彦・長野県／荻原剛・愛知県
⑭**ワールドヒーローズパーフェクト Tシャツ** 戸屋邦代・神奈川県／谷崎憲雄・広島県／宮内龍・愛媛県／中村しのぶ・神奈川県／土門菜生子・北海道／毛利知嗣・島根県／長谷川尚美・三重県／中島靖・徳島県／道口久光・熊本県／松本亮・和歌山県
⑮**マジカルドロップ バンダナ** 梅本隆之・埼玉県／桜井美由貴・新潟県／森美帆・香川県／山田健司・青森県／釜澤大・北海道／山中祐介・群馬県／秋葉典秀・東京都／飯田重紀・鹿児島県／高田伸一・千葉県／杉畠司郎・鳥取県
⑯**へべれけ下敷き** 大野政俊・秋田県／下平拓也・青森県／平田陽介・長崎県／野火博司・栃木県／佐藤謙二・東京都／臼田健一郎・山梨県／横山圭・静岡県／俵康弘・佐賀県／神宮寺知恵・茨城県／池田訓子・広島県
⑰**ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 オリジナルサウンドトラックス** 福島誠・栃木県／泉英興・千葉県／小平拓郎・青森県／吉田豊・青森県／中村匠志・山口県
⑱**コング桑田サイン入りテレフォンカード** 岩田肇・岐阜県／大野拓也・高知県／関さや子・東京都／大塚順子・東京都／葛西智弘・宮城県
⑲**桜井智サイン入りテレフォンカード** 田村憲昭・東京都／小松祐嗣・東京都／松井智綱・和歌山県／相原和也・愛媛県／三崎航司・北海道
⑳**NIRA-KODOMOみっきい救済バッチ** 新山真以・石川県／末岡達也・埼玉県／菅野大介・東京都／黒岩寛治・長野県／鈴木大樹・京都府

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

# NEO·GEO FREAK


NEO・GEO FREAK　9月号
第2巻第9号　通巻第16号
1996年9月1日発行（毎月1回・1日発売）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL 03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／片桐誠
●デスク／伊丹恭
●編集スタッフ／中村剛司，山崎裕，稲葉祥子，新谷祥子，蒲地美樹，荒川芳生
●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，DSP-たろりん，風のFLN，蒼炎闘士ゆーち，Dr.ちら，奥女中秀麿，リトマス兄弟，T-DEN，ISHTAR，H.K，G-ARM，ウェッピン=イレーヌ，無双拳士ま
●制作スタッフ／鳥貝なつみ，田原節子
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美
●サービス部／森さくら
●広告営業部／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ


## 10月号予告

次号は9月9日発売
定価580円（本体563円）

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
■全キャラ対人戦攻略

### 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
■発売直前、最新情報!!

### ニンジャマスターズ
■おすすめ連続技

### オーバートップ
■攻略第3弾

### 超鉄ブリキンガー
■ステージ攻略第3弾

◆巻頭特集
### ネオジオキャラライバル対決!
"草薙 京VS八神 庵"他

◆オールドゲーム攻略
### ゴーストパイロット

◆もう一度愛して♡
### サイバーリップ

◆声優連載コラム
### 生駒治美～碧い砂時計
### コング桑田～人生、アーこりゃこりゃ
### 安井邦彦～遊びは終りだ!!
### 桜井智～T-mode

（内容は都合により変更になる場合があります）

## 超！ 編集後記

●最近、中型二輪の免許が非常に欲しい。でも当然、ヒマ&金がないので200%無理。せめて一週間あれば合宿にいけるんだけど…。そろそろ年だし、早めに決断しないと…。（片桐）
●貧乏街道バク進中にもかかわらず、スターウォーズのトリロジーを買った。気がつくと、普及盤にスペ・コレ、輸入盤と4種類のLDソフトが…。だから金ねーんだよ…。俺。（伊丹）
●「王家衛」の発音について激しい議論。英語では「WAI」かたかなでは「ウァイ」。友人の李くんが行方不明のため確認取れず。とりあえず「天使の涙」に脱帽の日々。（中村）
●今までKOFシリーズには好みのキャラがいなかったのだが、今回のクラークはイカス！使いまくるぜ!! でも僕は白いソックスを履いた猫も、赤い帽子のヒゲ親父も知らない（山崎）
●いよいよKOF'96の発売が間近!! これで本誌にムックにゲーセン通い、決定!! できればその後の飲み会は、控え目にしたいなぁ…。ねえ、なつみさん♡（稲葉）
●ある夜、仕事から帰ると、家の前に白いソックスをはいたネコが立っていた。彼女は私を見上げると"ニャア"という顔をした。今度はいつくるのだろう？ 面白いね。（新谷）
●赤い帽子のヒゲ親父に人生狂わされてる今日この頃。桃の奴よりも☆をくれ。メタルでも皮膚呼吸はさせてくれ。そして最後に弟君へ一言。…目立ってゴメン。緑の帽子、キミの？（蒲地）
●今月はニンジャのムックとの同時進行がかなりきつかった。しかも8月、9月と連続で、KOF'96のムックが2冊ある。たまった代休、30日以上。消化できるのかな…？（勝俣）
●アクセル、ズィーガー、アメリカチーム、影二…。NG格ゲーで自分が使っていたキャラはことごとく消滅する。もしや、KOF'96で担当するキャラも消えるのか…。（ジェイケイ）
●仕事中に歯の神経が剝きだしになり、死亡直前になったのでとうとう歯医者に行きまちた。完治して痛みが消えたのはいいんだけど、笑うと銀歯が目立つのであひぃです。（モリスケ）
●KOF96'のテストバージョンをプレイした。まぁともかくはやく完成バージョンやってみたいよー。脱落しないように頑張りたいとおもってましゅ。あひ。（鷹）
●今月もMTG三昧の私。新作のデッキは緑黒高速毒デッキ。次は黒単色を組もうと思う。ネクロポーテンスとボックスで… 金が飛ぶぅ！トレード相手募集！（DSP—たろりん）
●今回のKOFはかなり新しい要素が入っている。慣れるまで大変そうだけど、さすがに楽しそうだ。まだ思い通りにキャラが動かない。練習あるのみか。うはうは。（風のFLN）
●俺っちのTシャツは超カエル。今日の気分はとってもゲコッち貧乏ヒマあり。中型二輪免許は俺もほしい。だ～か～らまこちゃん金ちょ～だい。勝俣さん徹夜多すぎっス。（ゆーち）
●今の私に足りているもの。メンタイコランチ。今の私に足りてないもの。親父、兄貴、レバー一回転&音楽。求ム、同志。そう言えば、父様母様、親不幸な娘でごめんなさい。（田原）

絶賛発売中!! ●ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝〜完全攻略マニュアル 定価：¥1,280
●ニンジャマスターズ〝覇王忍法帖〟〜完全攻略マニュアル 定価：¥1,280

## ネオジオフリーク創刊1周年記念ゲーム大会

# NFチャンピオンシップ〜ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

## 8月20日、12：30ネオジオワールドにてスタート!!

## ゲストに野中政宏（草薙 京 声優）と安井邦彦（八神 庵 声優）を迎えて！

## 司会は、宮内知美!!

●参加希望者は、8月20日、12：30までにネオジオワールドに直接いらしてください。ハガキ等による申込受付はいたしません。
●13：30から予選、15：00から本選をおこなう予定です。
●予選はシングルモードで、また本選はエディットモードでおこないます。ただし予選・本選とも、チームを組んでのエントリーは認めません。すべてお1人でプレイしてください。
●当日はゲーム大会の他、野中さんと安井さんのトーク＆サイン会、またオリジナルグッズの即売会やビンゴ大会、本誌攻略スタッフとのハンデ対戦、さらに読者参加によるNF10月号の表紙撮影など楽しい企画をがいっぱい！
●賞品の一部を紹介すると…、ネオジオCDZ 2台、ビデオデッキ1台、ディスクマン2台、液晶テレビ2台、ネオジオゲームソフト10枚、特製Tシャツ50枚、テレフォンカード80枚、ポスター200枚、その他にも電気製品などたくさんの賞品をご用意しております。ふるってご参加ください!!
●なお当日、コスプレコンテストをおこなう予定はありませんが、コスプレ参加はOKです。更衣室をご用意いたしますので、お気軽にどうぞ。

**【問い合わせ】03-5395-6314 ネオジオフリーク編集部**

**主催：株式会社 芸文社／協力：株式会社エス・エヌ・ケイ**

**ネオジオワールド交通アクセス**
〈電車利用の場合〉JR常磐線・荒川沖駅下車、関鉄バス2番のりば（土浦駅行き）よりバスに乗り、大房下車
〈クルマ利用の場合〉常磐自動車道・桜土浦インターより約15分
※駐車場スペースは400台まで

## 他を圧倒するNF編集部攻略陣がKOF'96をパーフェクトに攻略！

ネオジオフリーク編集部責任編集

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 完全攻略マニュアル

予価：¥1,580 発売：10月予定 発行：株式会社 芸文社

## この内容を超えられるムックはあるか…!?



『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 キャラクターブック』8月30日発売決定！
定価：¥1,280 発行：株式会社 芸文社













ＣＤ表面はオリジナル・イラスト入り!!　神々の壮絶な闘い・・・それは天変地異を巻き起こす!!


闘うこと神の如く、舞うこと鳳凰の如し!!
迫真のAERIAL BATTLE
遂にネオ·ジオCDに登場!!

月刊ネオジオフリーク9月号

全技解説 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌

芸文社

月刊ネオジオフリーク

NEO・GEO FREAK 1996年9月号

1996年9月1日発行　発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤　発行／株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3−7−9　☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）

580YEN（本体563yen）

芸文社




雑誌07225-09　T1007225090587